

KENTARO MIURA

BERSERK

ILLUSTRATION BOOK

KENTARO MIURA

BERSERK

ILLUSTRATION BOOK

BERSEK

ILLUSTRATION BOOK



Kentaro Miura



Scanned by madoka

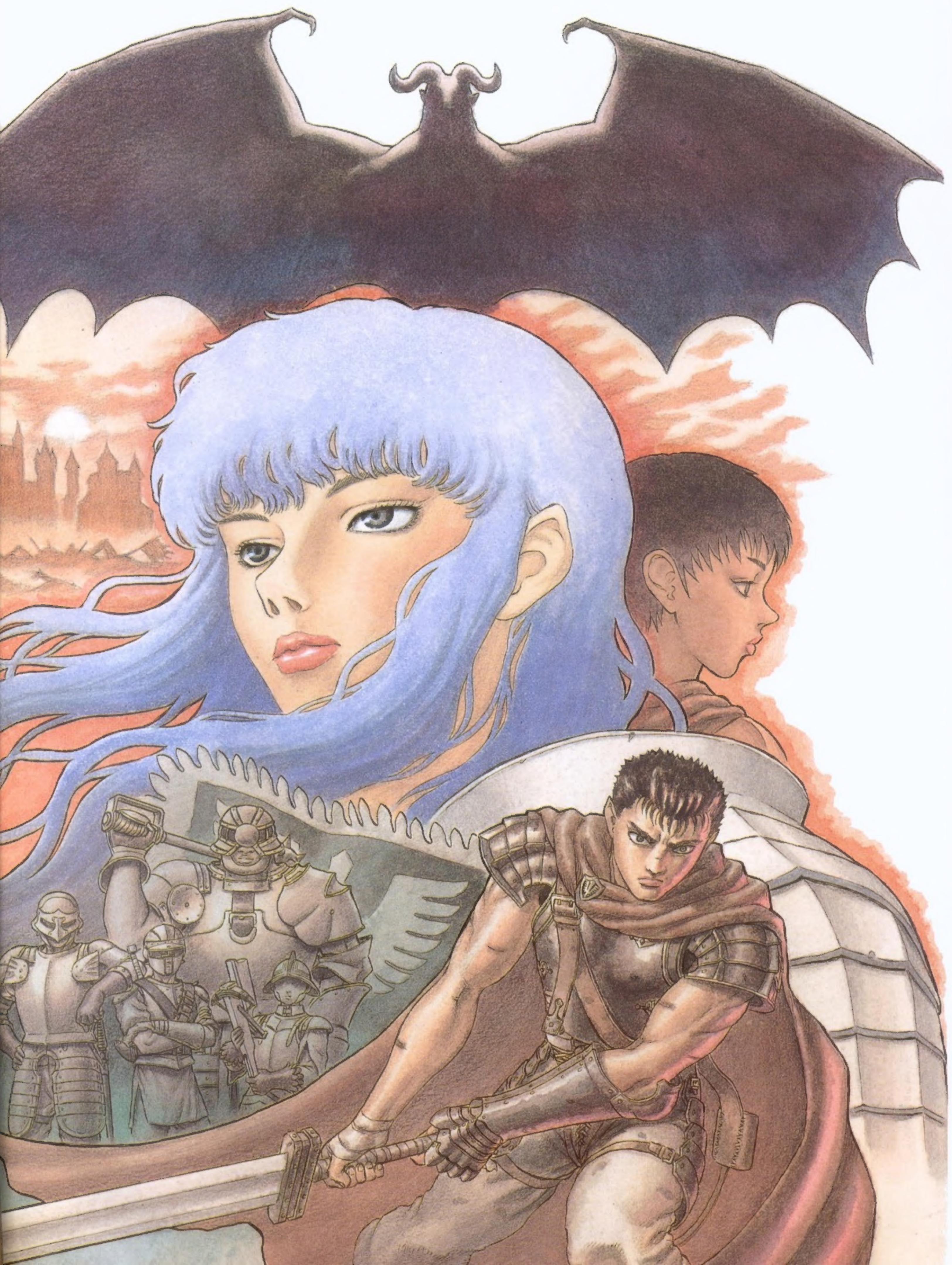
INHALT

<u>Art Work</u>	<u>5</u>
<u>World Guide</u>	<u>77</u>
<u>Sketchbook</u>	<u>97</u>
<u>Berserks Geschichte</u>	<u>105</u>
<u>Biographie und Werkverzeichnis</u>	<u>121</u>
<u>Interview</u>	<u>126</u>
<u>Nachwort</u>	<u>127</u>

S. 1: Telefonkarte (*Young Animal*, Nr. 10/1995) - 26,7 x 21,7 cm
S. 5: Episode Nr. 10, Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 6/1993) - 36,2 x 25,7 cm
S. 77: Episode Nr. 94, Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 1/1997) - 53,2 x 45,5 cm
S. 97-104: Entwurf (1996) - 33,1 x 24,2 cm

Art Works



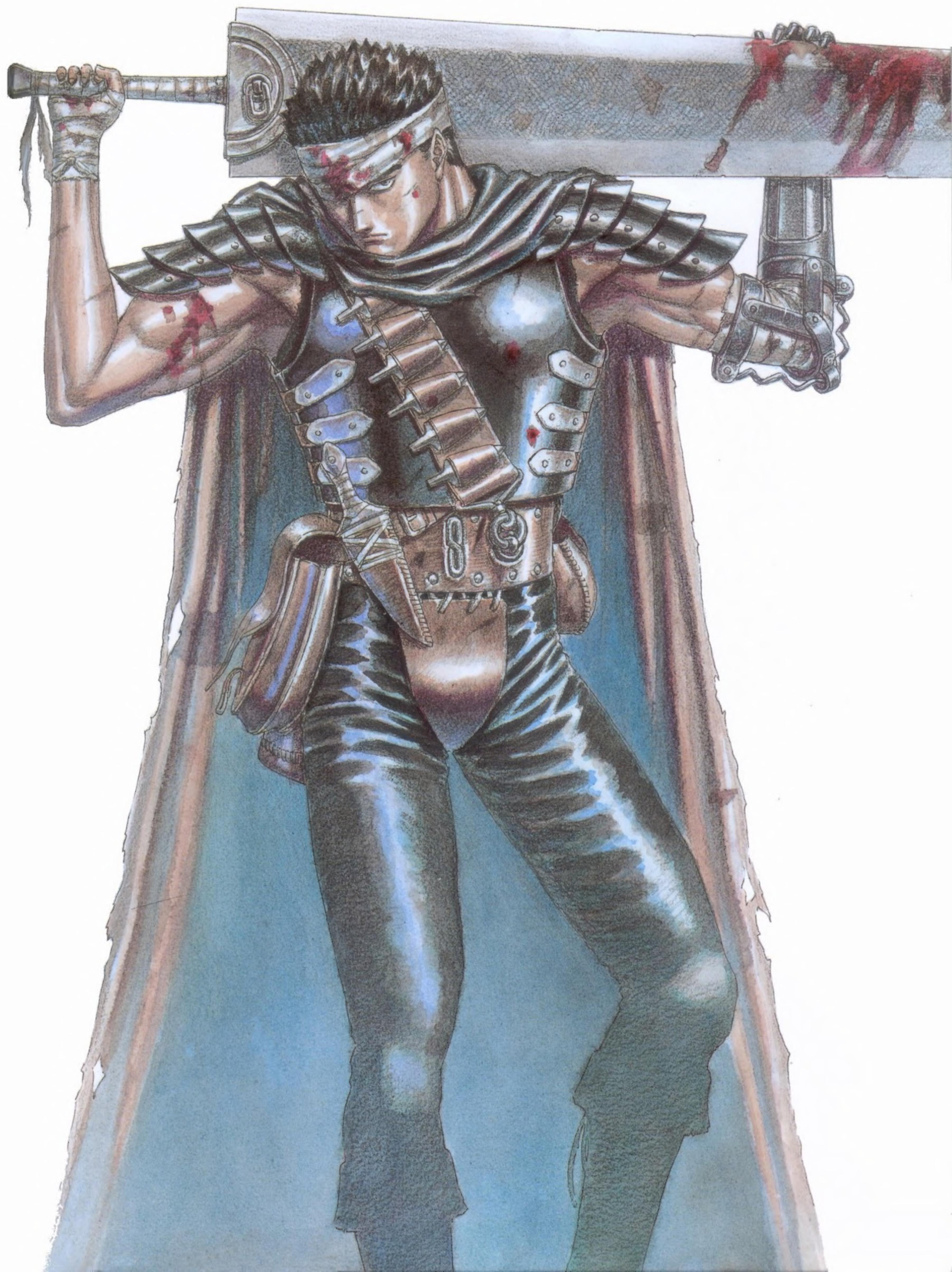




Entwurf (1996) — 41,0 x 31,8 cm



Entwurf (1996) — 53,2 x 45,5 cm





Comic, Band 1: Umschlag (1990) — 51,4 x 36,2 cm



Entwurf (1996) — 33,1 x 24,2 cm

REVENGE 2: Titelblatt (*Animal House*, Oktober 1990) — 36,2 x 25,7 cm





DAS BRANDMAI: doppelseitiges Titelblatt
(Animal House, Januar 1990)





DER SCHWARZE RITTER: Seite 1 / doppels. Titelblatt — 25,0 x 25,7 / 36,2 x 51,5 cm







REVENGE (n) Rückseite Triebblatt
(*Animal House*, März 1991)
80,2 x 25,7 cm



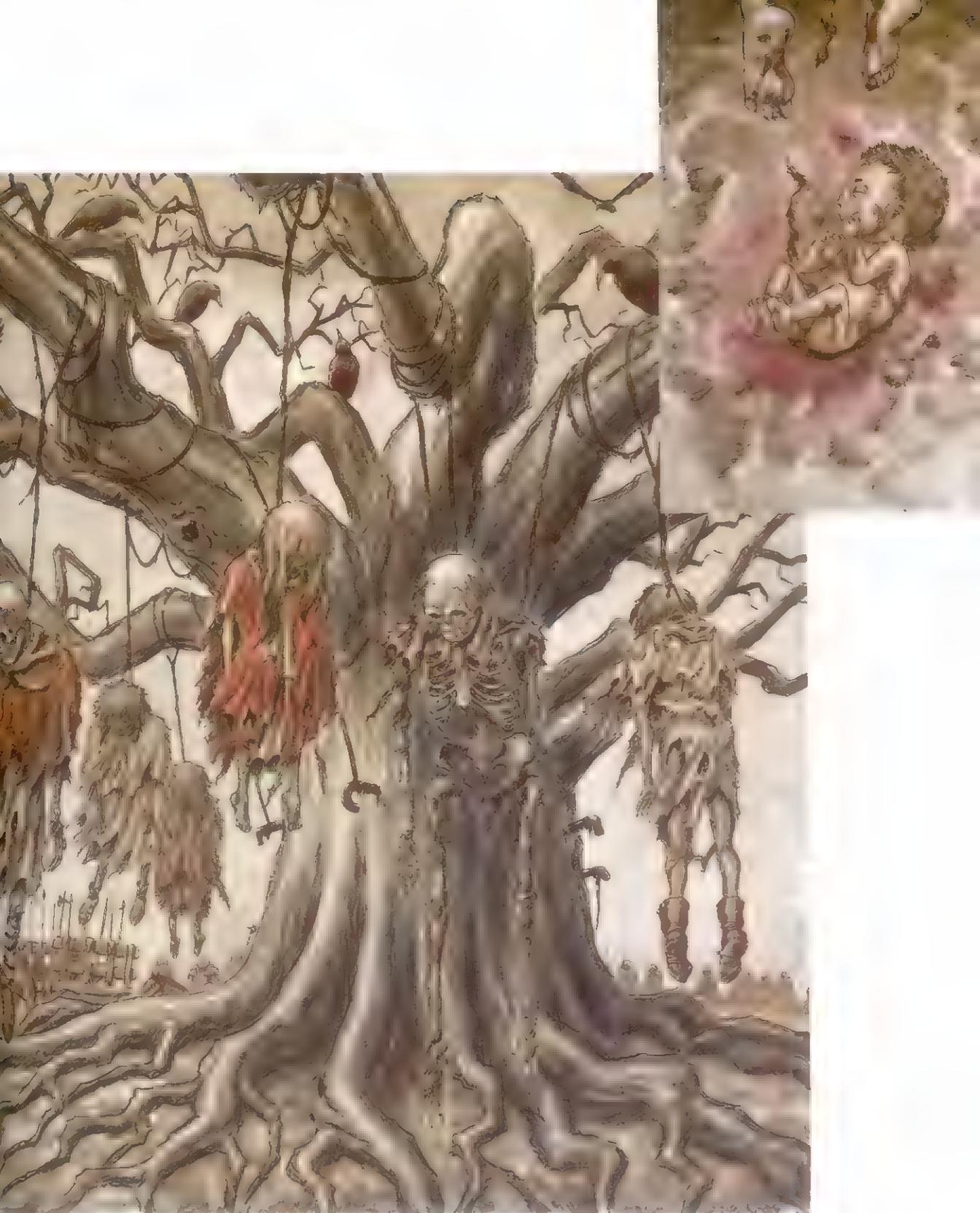


Comic, Band 2: Umschlag (1991) — 36,2 x 25,7 cm



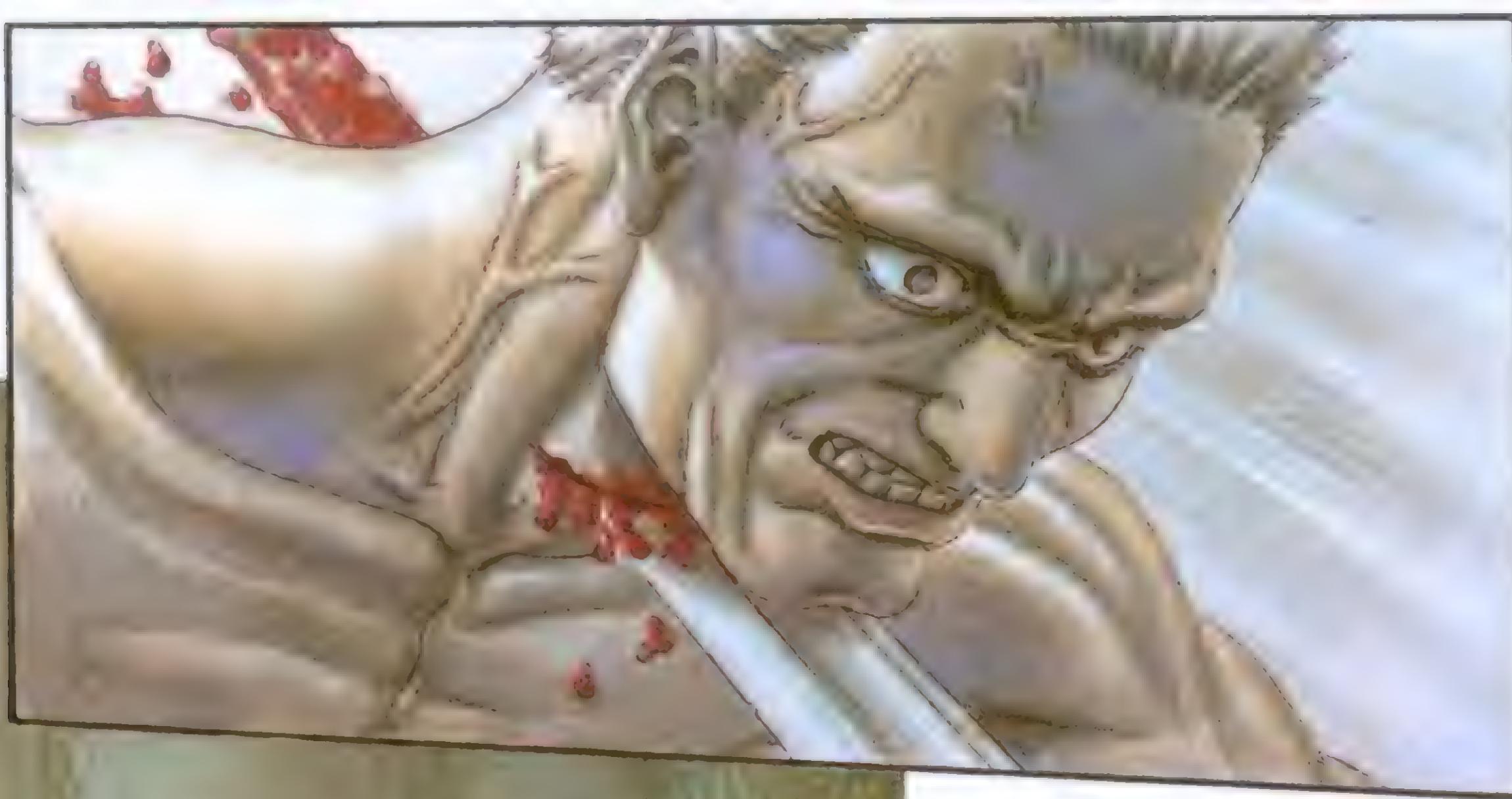


DAS BRANDMAL Seite 4 (*Animal House*, Januar 1990) — 15,6 x 22,0 cm

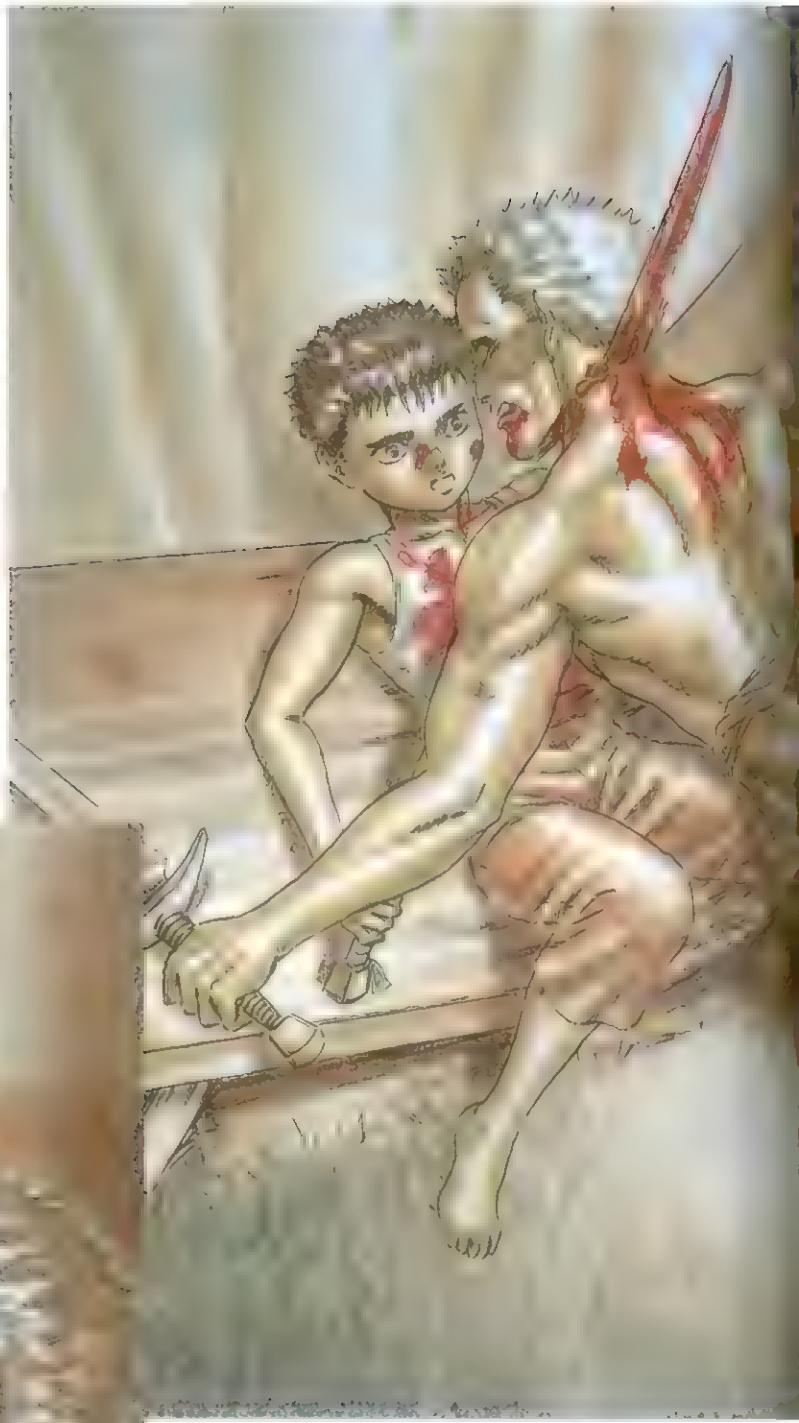


REVENGE 9, Seite 1 / doppelseitiges Titelblatt / Seite 4 (*Animal House*, August 1991) – 16 1/2 x 8 7/8" – 36,2 x 51,4 – 15,8 x 12,3 cm





REVENGE 11: S. 2-4 (*Animal House*, Oktober 1991) — 9,4 x 18,1 / 9,4 x 18,1 / 22,6 x 22,7 / 20,1 x 14,7 cm



REVENGE 12: S. 1 Titelblatt
Animal House, November 1991
134 x 257 - 30.2 x 22.8 cm















Episode Nr. 1: doppelseitiges Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 11/1992) — 36,2 x 51,4 cm

REVENGE II: Titelblatt (*Animal House*, Oktober 1991)
36,2 x 25,7 cm







Episode Nr. 22: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 48 1993) — 36,2 x 51,1 cm



Entwurf (1996) — 33,1 x 24,2 cm



037



Entwurf (1996) — 33,1 x 24,2 cm

036





Comic, Band 12, Umschlagklappe (1996) — 27,3 x 21,8 cm



Episode Nr. 22: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 17/1994) — 36,2 x 51,4 cm



Entwurf (1996) — 33,1 x 24,2 cm







FIGURE 52. *Portrait of Yang Yizhu*. Ming dynasty, 15th century. Ink and light wash on paper.



Eps - Ein er Liebende - Automat - CS - 110 x 318 cm







Episode Nr. 87 · Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 18, 1996) — 41,0 x 31,8 cm



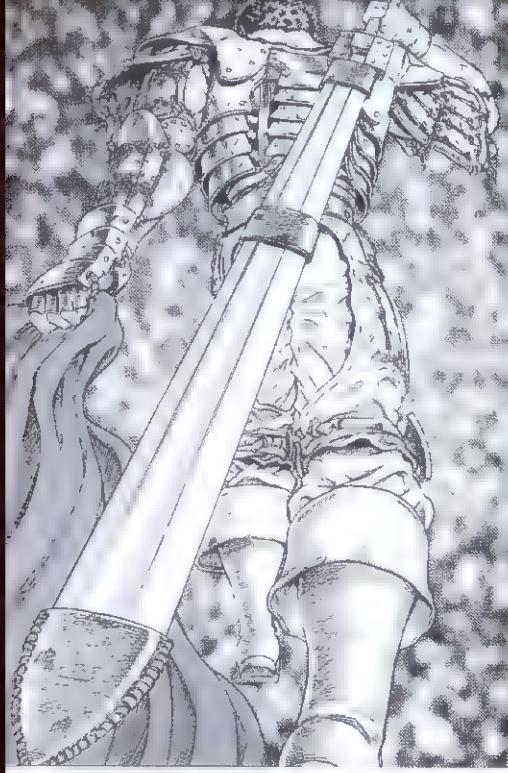


Episode Nr. 69 Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 23, 1993) — 41,0 x 31,8 cm









— Episode Nr. 40: "Wolfskutte" (Young Animal, Nr. 24/1990)
— Episode Nr. 41: "Wolfskutte" (Young Animal, Nr. 26/1990)
— Episode Nr. 13: "Wolfskutte" (Young Animal, Nr. 7/1990)

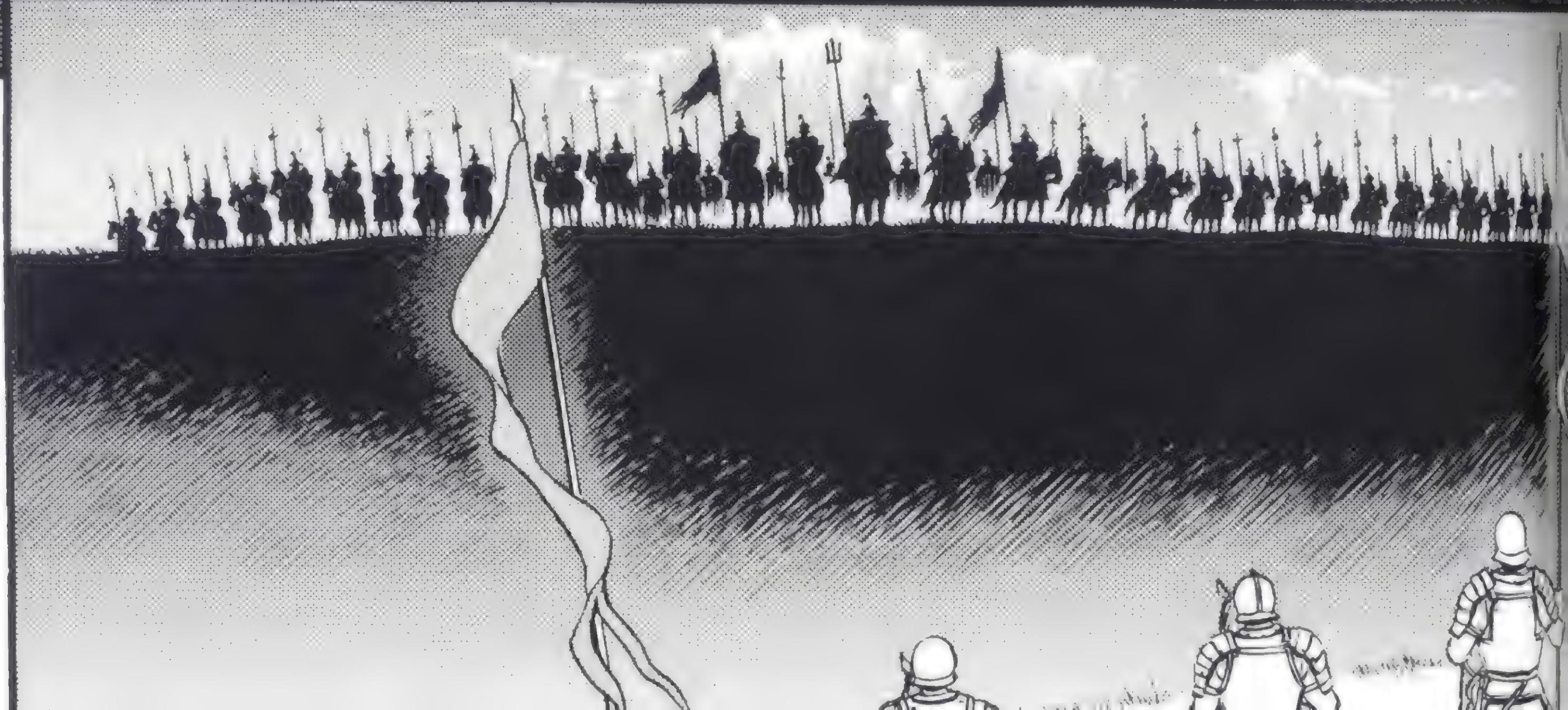


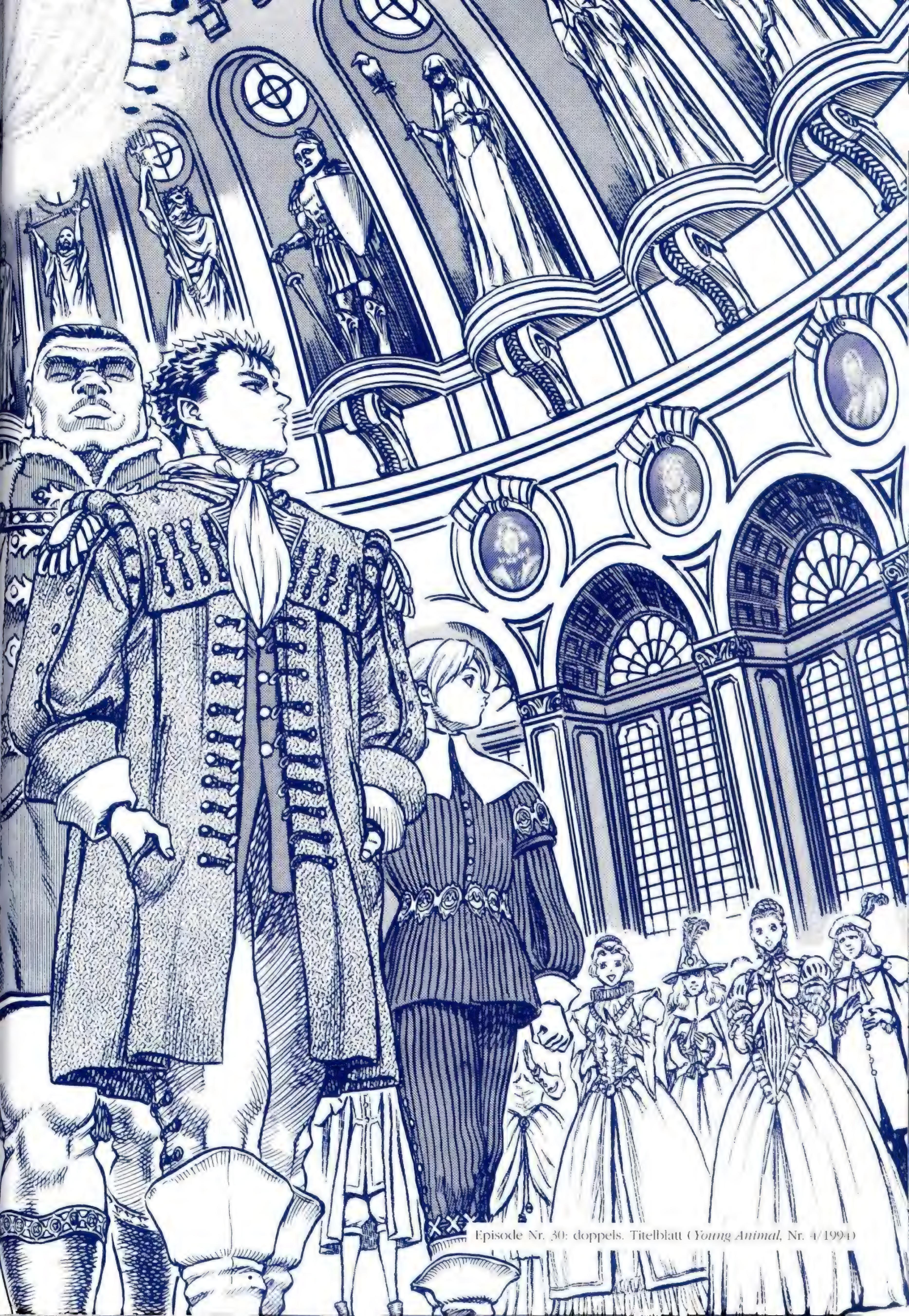


Episode Nr. 43: Titellblatt (Young Animal, Nr. 18/1994)

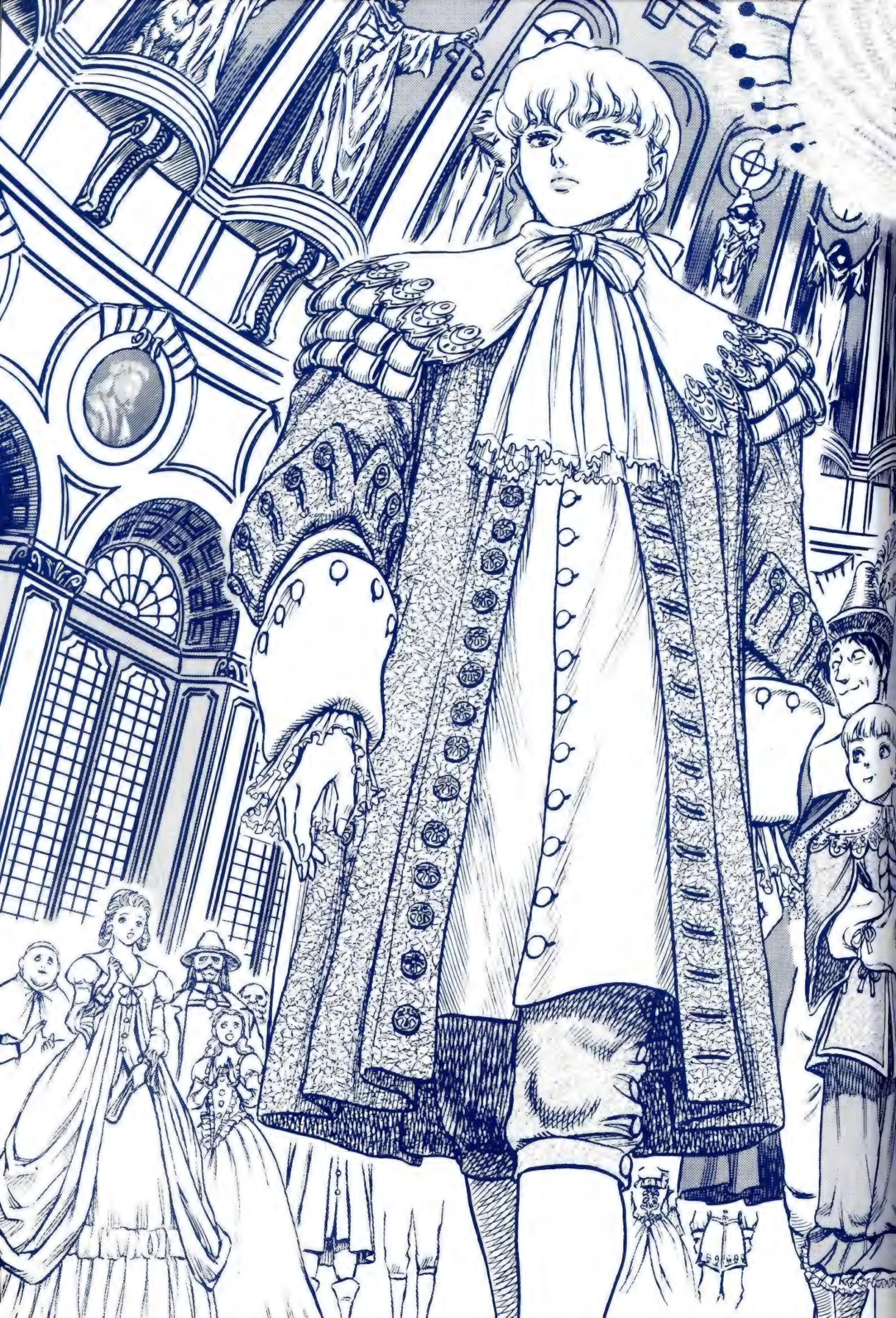








Episode Nr. 30: doppels. Titelblatt *Young Animal*, Nr. 4/1994





Episode Nr. 40: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 15/1994)

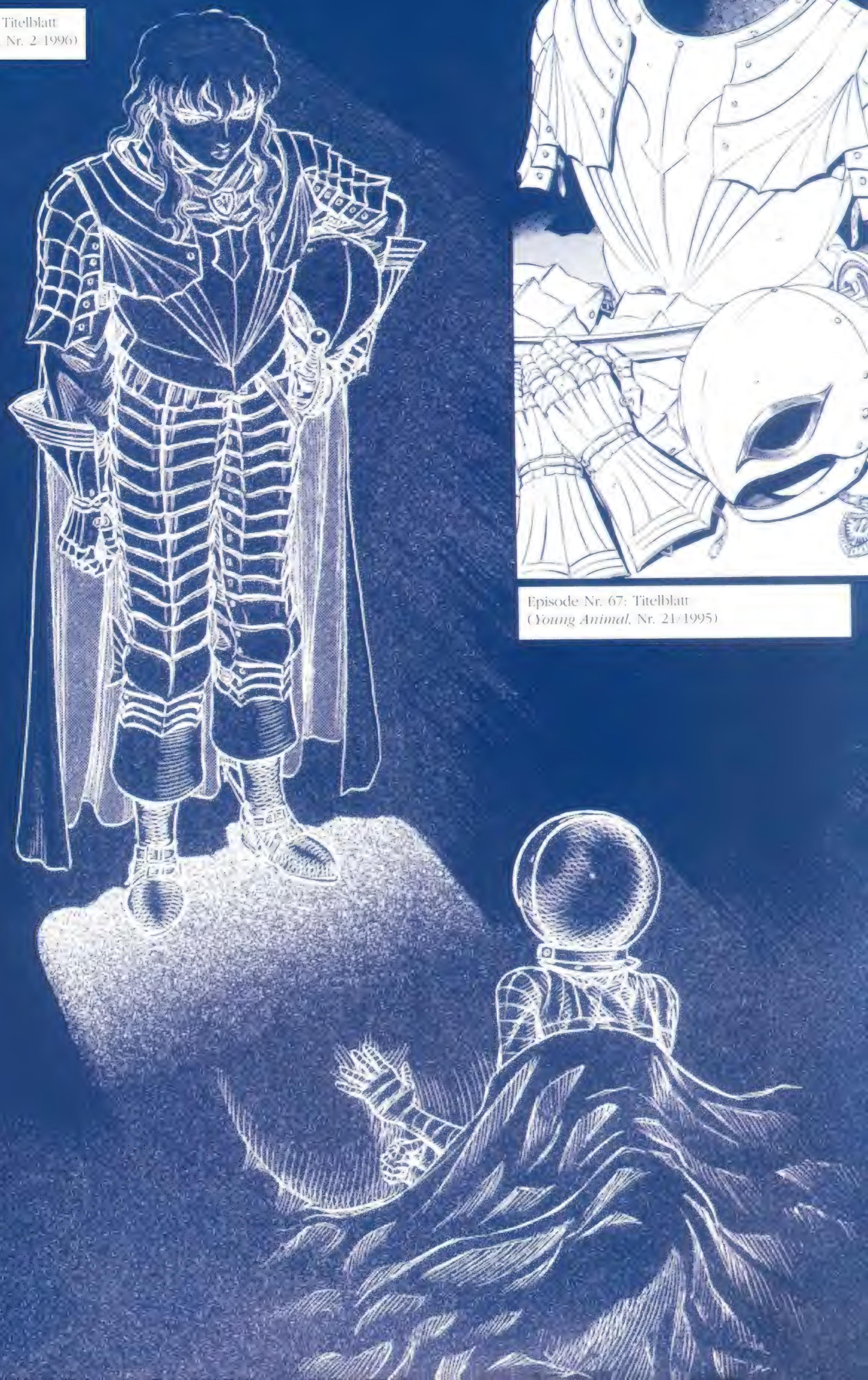


Episode Nr. 54: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 6/1995)



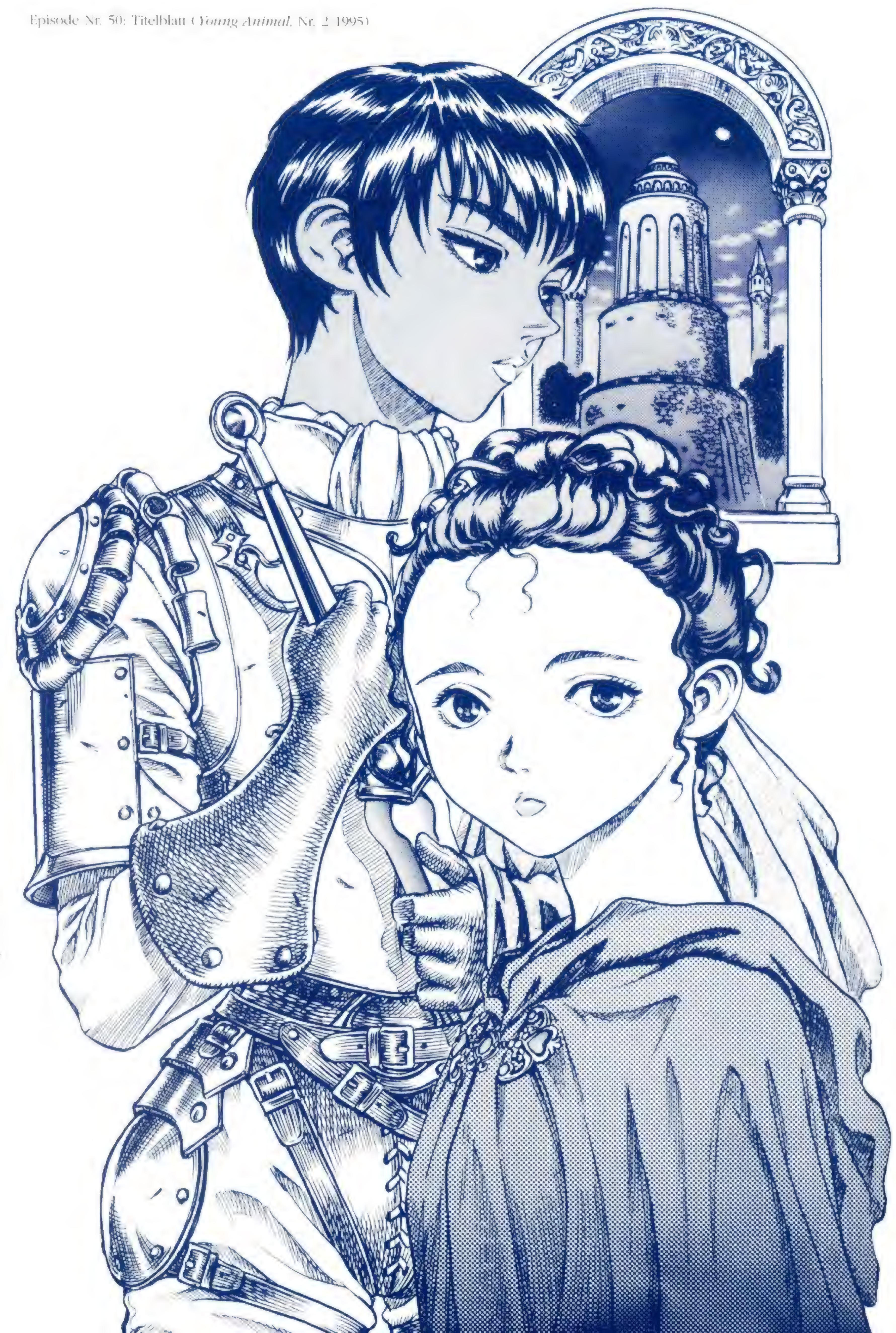
Episode Nr. 38: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 13/1994)

Episode Nr. 72: Titelblatt
(Young Animal, Nr. 2/1996)



Episode Nr. 67: Titelblatt
(Young Animal, Nr. 21/1995)

Episode Nr. 50: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 2, 1995)





01 — Episode Nr. 15: Tiefland (Young Animal, Nr. 11/1993)

02 — Episode Nr. 19: Tiefland (Young Animal, Nr. 15/1993)

03 — Episode Nr. 45: Tiefland (Young Animal, Nr. 20/1993)





Episode No. 71 Titelblatt „Young Animal“ Nr. 1 (1996)















Episode Nr. 93: Titelblatt
(Young Animal, Nr. 24 1996)



Lynx, Nr. 31. Taublatt. Young Animal Nr. 3. 1965

World Guide



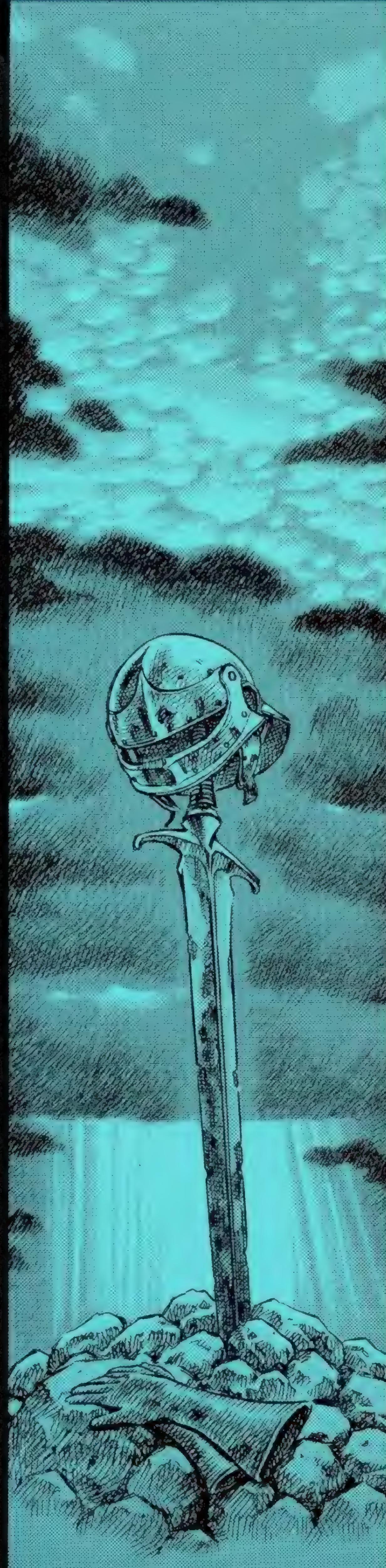




Berserk — es ist nun schon eine Weile her, daß der schwarze Ritter Guts mit seinem Schwert, das ihn an Größe bei weitem überragt, vor uns getreten ist. Er ist ein wie aus dem Nichts erschienener Held, der in einer Welt voller Dunkelheit lebt. Seine Grausamkeit läßt uns erschaudern, sein wild bewegtes Schicksal reißt uns mit sich. Aufgelesen unter einem Leichnam und im Kampf herangewachsen, jagt er einem Traum nach... Guts — ein Mann, dem alles genommen wurde, ein Mann, der sein eigenes Leben den schwarzen Flammen der Rache geopfert hat, um sich selbst in einen Kampf zu werfen, den man nur als wahllos bezeichnen kann... Es beginnt mit einer unglücklichen Kindheit und Jugend, die bis zu jenem schicksalsträchtigen Aufeinandertreffen mit Griffith reicht. Es folgt die Zeit bei den "Falken", die man wohl zu Recht sein "goldenes Zeitalter" nennen muß. Dann sind es Begegnungen und Kämpfe mit monströsen Wesen, die unheil verkündende Schatten auf seine Zukunft werfen...

Endlich, ein mühsam erkämpfter, kurzer Moment der Ruhe inmitten des endlosen, blutigen Schlachtens. Aber auch diese Ruhe wird ihm geraubt, und ein Ereignis in der Welt einer anderen Dimension führt dazu, daß er nun einen Weg ohne Licht gehen muß, auf dem der Tod sein Gefährte ist: die Sonnenfinsternis, ein Fest voller Verzweiflung und Schrecken, die einem das Blut in den Adern stocken lassen... Doch Guts kehrt aus dem Abgrund des Todes zurück und nimmt Abschied von seinem bisherigen Leben, um als der "Schwarzer Ritter mit dem Brandmal" auf Wanderschaft zu gehen und die God Hand zu vernichten...

All das soll im folgenden rekapituliert werden — sein Werdegang, die Bedingungen, die ihn in seiner Zeit umgaben, all diejenigen Menschen, die etwas mit seiner Geschichte zu tun haben, die Ereignisse und Kämpfe, an denen Guts beteiligt war und auch die monströsen nicht-menschlichen Wesen. Dazu gehört auch manches, worauf während der Veröffentlichung bisher nicht eingegangen werden konnte, das jetzt aber durch Kommentare von Kentaro Miura selbst erhellt wird, etwa der Ursprung des Wappens der Falken, die Chronologie der Ereignisse, zukünftige Entwicklungen usw.. Wir werden also nach und nach die Geschichte eines Mannes enträtseln, der zum Spielball eines grausamen Schicksals wurde, der in einem Tal der Verzweiflung stehen muß und der dennoch wie entfesselt kämpft, sich windet und mit aller Macht gegen sein Schicksal auflehnt...



Gambino

ist Führer einer Sold-
ze und gleichzeitig Zieh-
vater Guts, der schon als
Junge bei ihm den
Kampf erlernt. Aber
es ist auch der Auslöser
Inumas, das Guts noch
ange mit sich herum-
zogen wird.



Sis

Sis selbst hat Guts
aufgelesen und
ihm wie eine Mutter
aufgezogen. Zur Zeit,
als sie auf das Findel-
kind traf, war sie
seelisch nicht in
bester Verfassung,
denn erst drei Tage
zuvor hatte sie ihr eigenes
Kind durch eine Fehlgeburt verloren.



Geburt

**War sein Überleben Glück
oder Unglück?**

Guts wurde unter dem Leichnam seiner Mutter gefunden, man sagte ihm daher nach, ein Unglücksbringer zu sein. Auf Guts selbst hatte das zwar keinen direkten Einfluß. Aber es hinterließ Spuren im Herzen seines Ziehvaters Gambino und wurde so schließlich auf Umwegen zum Auslöser für einen Vorfall, der wie kein anderer die Persönlichkeit des Jungen beeinflussen sollte: Guts' Mord an seinem Ziehvater

Guts' Kindheit Eine Zeit verlorener Liebe



Ein Schwerkämpfer erwacht

Erst einmal 6 Jahren erhält Guts von Gambino den Unterricht im Schwerkampf. Schon dabei blitzen seine Schwerkämpfer auf, das ihn später zum berühmten Führer des Stoßtrupps der Falken machen wird. Zunächst, die Wunde auf der Nase, hat er einer übeln Gammon zu verantworten. Und schon zu jener Zeit Guts eine gewisse Vorliebe für Schwertes zu zeigen, die er bald übertragen. Auch Guts' Haltung, seine an dem eigenen Schwerter und der eigenen Kampfkraft beginnt hier zu keimen.

Durch eine Seuche verliert Guts Sis. Zum ersten Mal muß er den Verlust von Liebe verkraften, aber ihr Tod hat noch weitere Konsequenzen für ihn, Stichwort "Unglücksbringer": Sis' Tod ruft ihm Herzen von Gambino die Erinnerung an dieses Wort wach, das nun nach und nach immer mächtiger wird. Ihr Tod ist der Auslöser für den Verlust aller Liebe und Zuwendung, die Guts bis dahin erfahren hatte



Der Tod der Ziehmutter

Trennung

Geburt

**War sein Überleben Glück
oder Unglück?**



嘘だ!!



Der Schwertkämpfer Guts betritt die Bühne! Wie stark ist er wirklich?

Die Schlacht um eine Burg Ein junger Söldner spaltet den Schädel des als "Drei-Dutzend-Schlachter" berüchtigten Basooso mit einem einzigen Hieb seines ungewöhnlich langen Schwertes. Es ist der herangewachsene Guts, der erkennen läßt, daß seine Fähigkeiten mit dem Schwert im Verlauf vieler grausamer Schlachten immer weiter verbessert wurden und ein beachliches Niveau erreicht haben



Am Tag nachdem Guts Basooso niedergestreckt hat, wird er von dem Falken Korcas und einigen seiner Leuten überfallen. Sie haben es auf die Belohnung in Guts' Besitz abgesehen. Aber Korcas überschätzt sich maßlos und verliert in kürzester Zeit zwei seiner Leute. Selbst die ihm zur Hilfe eilende Nummer zwei der Falken, Kjaskar, gerät in eine bedrohliche Lage.

DER ERSTE KONTAKT
Es begann mit dem Angriff von Korcas



Die Begegnung mit den Falken





Guts gegen Griffith - Das Duell

Die Not seiner Leute ruft schließlich auf den Plan. Sofort ist klar, daß he (Guts) gegen Schnelligkeit (Griffith) Guts scheitert an der gegnerischen Schnelligkeit, die der eigenen Stärke zu weicht. Auch wenn es ihm ganz offensichtlich nicht gerade leicht fällt, schließlich in seine Niederlage...



GUTS GEGEN GRIFFITH - ZWEITE RUNDE

Muß Guts den Falken beitreten? - Der Kampf entflammt erneut!

Und wieder stehen sich die beiden Helden gegenüber. Diesmal geht es um Guts' Eintritt bei den Falken. Daß hier Stärke gegen Schnelligkeit und Geschick steht, ist noch deutlicher als zuvor. Guts hat zwar das Handicap, gerade erst seine Verletzung auskuriert zu haben, aber der Kampf läßt keinen Zweifel darüber, daß Griffith ihm einfach klar überlegen ist. Guts zeigt einen geradezu unbarmherzigen Siegeswillen und fängt sogar eine Schlagerei an, aber sein Schicksal wird am Ende durch Griffith überlegenes Geschick besiegt. Eine bittere Niederlage.



Griffith hatte am Tag zuvor den Kampf zwischen Basooso beobachtet. Er erkannte auch, daß Guts Attitüde darin bestand, sich ganz bewußt in Todesgefahr zu bringen. Griffith gesteht Guts, daß er ihn interessant findet. Ich will dich, Guts! Auch das waren Griffith Worte.

Neue Kameraden

"Damit gehörst du mir!" Mit seiner Überlegenheit ist es Griffith gelungen, Guts' Schultergelenk auszukugeln und ihn zu seinem persönlichen Besitz zu machen. Aber für Guts, der seit dem Tod von Gambino als Einzelgänger gelebt hatte, ist dies auch ein Moment, in dem er viele neue Kameraden gewonnen hat.

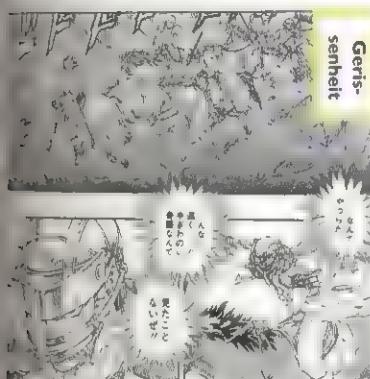


Griffith

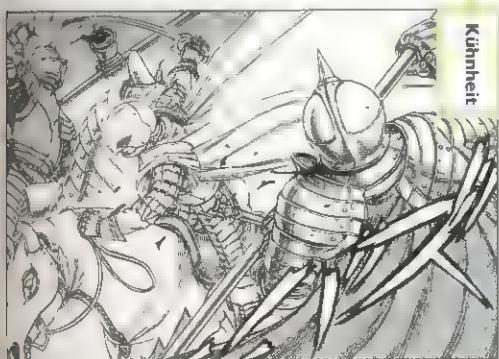


Manchmal wirkt er arglos und naiv, manchmal kalt und brutal. Er ermöglicht das, was alte für unmöglich halten, und auch der Gott des Schicksals meint es gut mit ihm. Ein Mann der alles besitzt, was man braucht, um andere Menschen in seinen Bann zu ziehen. Aber er selbst steigt niemals in den Kreis dieser Menschen herab, sondern zieht seine Runden weiter wie ein einsamer Falke in luftiger Höhe.

Ein Mann, der andere Menschen anzieht



• rüne, bis ins letzte ausgerüstete Taktik.
• Ich sich immer etwas einfallen. Diese Gewissheit
• in Kampfgeist aller, die unter seinem Befehl
• wiederum für den Erfolg im Krieg förderlich
• • Jünger Faktor, um das Vertrauen seiner Leute zu



Wenn seine Taktik gerissen ist, muß man seine Art, mit dem Schwert kämpfen, kühn nennen. Niemand bei den Falken kann so mit dem Schwert umgehen wie er (vor allem nicht so schnell und so geschickt), die Tatsache, die Vertrauen in Griffith's Fähigkeit schafft, auch mit allen Gegnern fertig zu werden.

Ein großer Traum

Ein gemeinsamer Traum

Vertrauen

Charisma

Umgänglichkeit



Kühle Vernunft

Gefühle können ihn nicht aus der Bahn werfen. Er wird von Vernunft beherrscht, und um seinen Traum zu verwirklichen, zögert er nicht, den Weg zu wählen, der am sichersten und zuverlässigsten ist. Das beruht auf der Überzeugung, daß zuverlässig und immer weiter siegen das einzige ist, was er den Männern geben kann, die tragisch ihr Leben für ihn riskieren.

Lachen und Arglosigkeit eines Kindes

Es kommt vor, daß er arglos wie ein Kind lacht oder Späße treibt. Für einen Menschen, der Anführer einer Truppe wie der der Falken ist, vermittelt er einen unerwartet hohen Grad an Umgänglichkeit. Auch dies ist Teil der Faszination, die andere Menschen an ihn zieht und an ihn bindet.

Woher stammt sein Helm?

Griffith' Helm besitzt eine einzigartige Form. Sie dürfte dem Kopf eines Falken nachempfunden sein. Sein Schimmel trägt Gegenstände mit ähnlichem Design. Die Neigung, seine Umgebung mit Gegenständen zu schmücken, die etwas Besonderes an sich haben, ist eine Seite von Griffith, die zeigt, daß er sich von der Masse abhebt.



Mitglieder der Falken



Und dieses Kleid...?

Kjaskar ist entschlossen, im Dienste von Griffith' Traum zu seinem "Schwert" zu werden. Weshalb sie sich auch nicht scheut, eine solches Kleid zu tragen. Andererseits trägt sie Männerkleidung normalerweise ja nicht unbedingt, weil es ihr gefällt, sondern weil es einfach praktischer ist. Sie hat eigentlich kein Problem damit, ein Kleid zu tragen, aber in diesem Fall war ihr wohl selbst klar, daß sie darin eine leicht übertriebene Figur macht.



Ihre Kampfkunst muß vor keinem Mann verbergen.

Bevor Guts zu den Falken stieß, wochten Nummer zwee bei den Falken an Kraft gleich sie durch die Umschwüre und mit großer Zwei wundbarsten Stellen des Gegens dem Zugang von Guts gibt sie mer drei ab. Als Vorgesetzte Vertrauen ihrer Untergebenen, Falken käme auf die Idee, sie weise sie eine Frau ist. Nachdem re Armee Midlands operieren, schen Frauen im Land eine gä genießen (auch wenn ihr selber gar nicht recht ist..)



Kjaskar

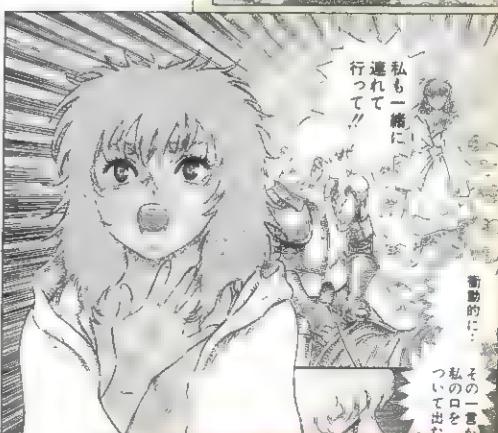
Die Kriegsgöttin der Schlachtfelder



Sie ist die einzige Frau bei den Falken und führt eine Einheit von 1000 Mann. Griffith hat sie aus einem Leben des Erledens und Erduldens in ein Leben des Kämpfens und Gewinnens geführt. Sie will an seiner Seite sein und das "Schwert" werden, das aus seinem Traum Wirklichkeit macht. Dieser Wunsch hat sie zu der Entscheidung geführt, das "Frausein" in ihrem Leben zurückzustellen.



Wieso wird sie Söldnerin?



Kjaskar stammte aus armen Familie und war jüngste von sechs Geschwistern in einem Bergdorf. Eines Tages wirft ein alter gereister Edelmann Blick auf sie Kjaskar und selbst hin, um das Leben der Familie etwas zu erleichtern. Als sie sich aber gegen Schicksal, ein menschliches Spielzeug zu werden, auftaucht ein Mann, der seine Hand nach ihr ausstreckt. Griffith. Als der sich aus weiterzuziehen, ruft Kjaskar ihn instinktiv zu. "Be mich mit!"

Der geschwätzige Kauz Korcas

Als Korcas ganz am Anfang über Guts herfällt, verliert er zwei seiner Leute. Das mag der Grund dafür sein, daß er bis zum Schluß keine Anstalten macht, Guts zu akzeptieren. Bevor er zu den Falken stieß, war er der Anführer einer Bande von Raubern. Er läßt niemals ein gutes Haar an Guts, aber als dieser die Falken verlassen will, rastet Korcas' richtig aus. Das zeigt, wie wichtig Guts am Ende für ihn geworden ist, obwohl er das selbst vielleicht gar nicht bemerkt hat.



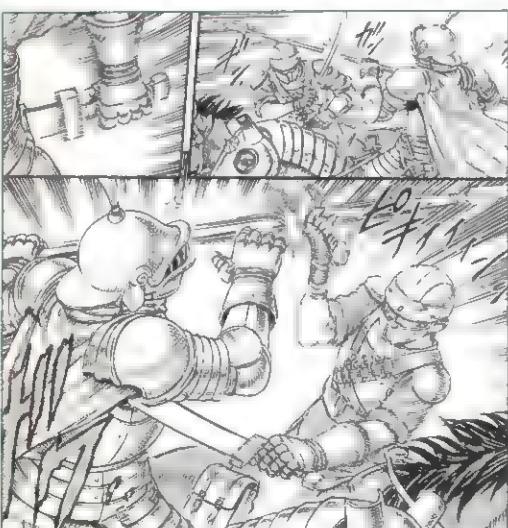
Ein typischer Söldner und irgendwie menschlich

Ein verschrobener Kauz, der die Erfolgreichen beneidet und an allem und jedem etwas auszusetzen hat. Vielleicht ist er in gewissem Sinne der "menschlichste" der Falken und der, der den typischen Söldner dieser Zeit am besten verkörpert. Er ist ein guter Schwertkämpfer (sonst wäre er auch wohl nicht in die Führungsriege aufgestiegen), aber im Vergleich zu den anderen Führungspersonen wirkt er deutlich schwächer. Aber vielleicht ist das ja genau die Art von Mensch, die bis zum Ende überlebt...



Seine Geschicklichkeit zeichnet ihn aus!

Judeau ist nicht nur mit dem Mundwerk geschickt. Er scheint alle möglichen Kunstsiegelkeiten zu besitzen und seine Kampfkraft ist hoch einzuschätzen. Er kann beide Hände einsetzen und kämpft mit zwei Schwertern, die wie riesige Messer aussehen. Am geschicktesten ist er im Messerwerfen. Er selbst sagt, daß er sich diese Technik angeeignet hat, als er mit einer Gruppe von fahrenden Schaustellern durchs Land zog, bevor er zu den Falken stieß. Judeau ist ein Typ, der mit seinem Mund genauso schlagkräftig sein kann wie mit seinen Händen.



Geschickt mit Hand und Mund Judeau

Judeau ist der Redner unter den Falken. Womit nicht gemeint ist, daß er pausenlos am Quatschen ist. Er analysiert korrekt, findet zuverlässig die Wahrheit heraus und kann den Weg dahin sehr verständlich erklären. Eine Figur, über die sich der Leser sicherlich freut. Er neigt zwar dazu, sich um andere zu kümmern, aber eben nur so sehr, daß es aufdringlich wird. Dafür ist sein Balancegefühl auch vielzu ausgeprägt. Ihm obliegt es auch, als "Schmieröl" dafür zu sorgen, daß es bei den zwischemenschenlichen Beziehungen der Falken nicht zu viel Reibung gibt.



Mitglieder der Falken



Ein warmherziger Hüne Pipin

Pipin hat früher einmal in einem Bergwerk gearbeitet und ist ein Haudegen wie aus dem Bilderbuch. Er spricht kein Wort mehr, als absolut notwendig. Dank seines riesigen Körpers gehört er zu der Sorte Kämpfern, die sich mit Hilfe der Kraft durchsetzen. Das heißt nicht, daß er schwer von Begriff ist. Wie ein Philosoph denkt er viel nach, und es gelingt ihm, das Wesen der Dinge sicher zu erfassen. Er verbreitet eine Atmosphäre von Wärme in seiner Umgebung. Bei Kindern, die ja instinktiv das wirkliche Wesen von Menschen durchschauen, ist er deshalb sehr beliebt.



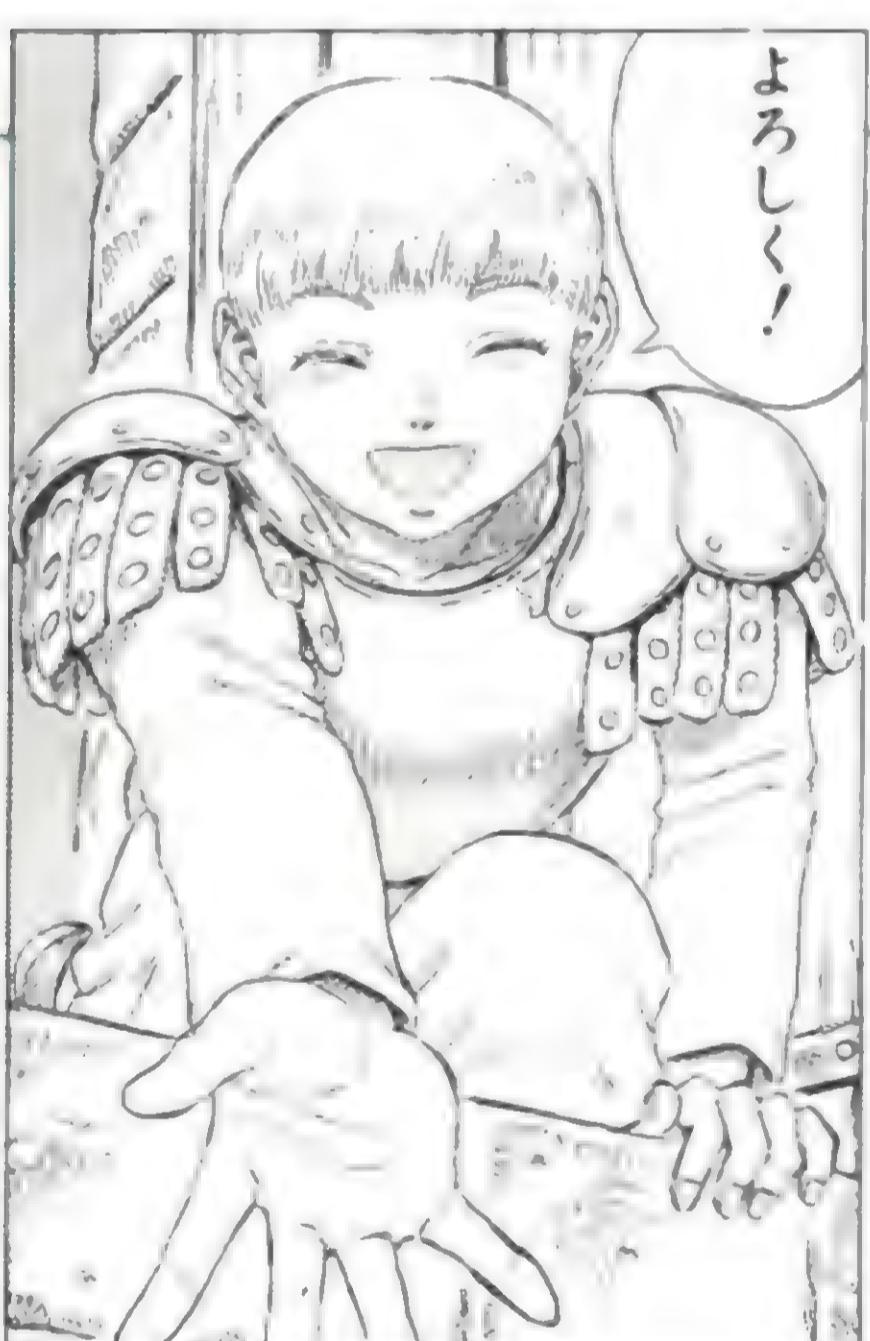
Der Morgenstern

Das Schwergewicht Pipin führt eine Truppe, die man bei anderen Armeen als die "schwere (gerüstete) Kavallerie" bezeichnen würde. Auch der gewöhnlich stets warmherzige Pipin wird mit seiner Lieblingswaffe, dem Morgenstern, zu einem starken und furchtlosen Kämpfer, sobald er auf dem Schlachtfeld steht. Seine Erscheinung flößt den Kameraden Zuversicht und den Gegnern Angst ein.



Gelgentliche Flausen...

Im Alltag kann es schon einmal vorkommen, daß er plötzlich etwas Verrücktes macht, aber das dient auch dazu, die Atmosphäre bei den Falken locker zu halten. Wenn man Judeau das "Schmieröl" der Falken nennt, könnte man die spaßige und das warmherzige Art Pipins als eine Art "Reinigungsmittel" bezeichnen.



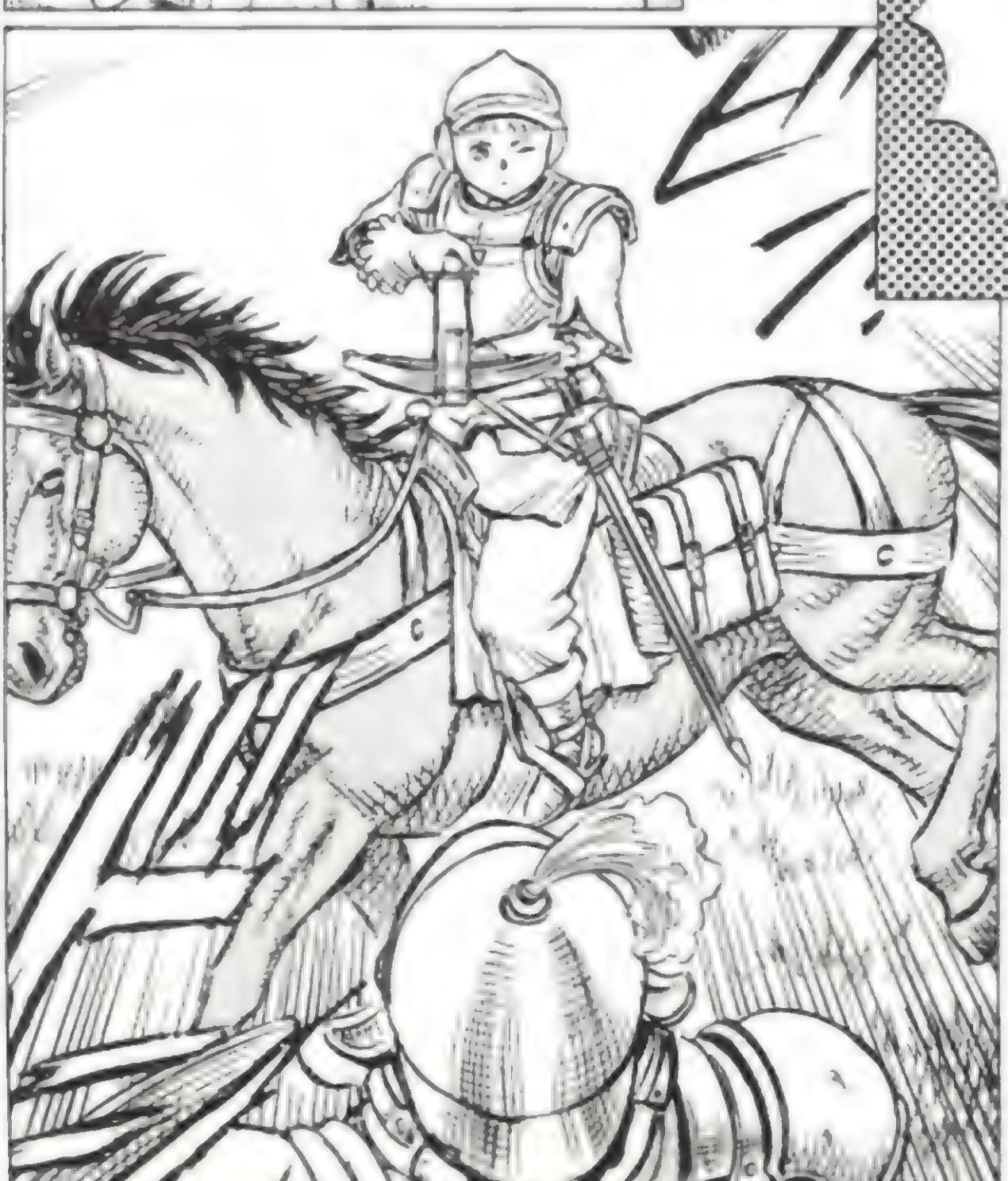
Rikkelts Waffe: Die Armbrust

Bei Rikkelt gewinnt man den Eindruck, daß seine Kampfkraft im Vergleich zu den anderen Soldaten nicht sehr groß ist. Er benutzt eine Armbrust, mit der man aus größerer Distanz als mit einem Schwert angreifen kann. Man möchte zu gerne wissen, welche Position er bei den Falken innehält. Kentaro Miura kommentiert das so: "Ich habe auch keine Ahnung (lacht). Jedenfalls gehört er zum Inventar der Falken. Vielleicht ist er eine Art Verbindungsoffizier. Würde mich bei Griffith nicht wundern, wenn es bei den Falken ein entsprechendes Nachrichtennetz gäbe..."



Weiche Schale mit hartem Kern? Rikkelt

Bei seinem kleinen Körper und seiner hübschen Gestalt fällt es schwer, ihn für einen Soldaten zu halten. Unter den im Schnitt ohnehin recht jungen Falken dürfte er der jüngste sein. Sein zutrauliches Lachen und sein folgsames, unverfälschtes Wesen verstärken noch den Eindruck von Schwäche. Vielleicht liegt es ja an seiner Unverfälschtheit, daß er Dinge sagt, an die alle denken, die sich aber keiner zu sagen traut (und falls es dabei um Guts geht, ist folgerichtig Ärger mit Korcas beinahe unvermeidlich). Das alles ist allerdings wie weggeblasen, sobald es eng wird. Er würde nämlich eher im Kampf sterben, als zu ertrinken. Vielleicht wirkt er nach außen zart, aber er ist doch ein waschechter Falke!





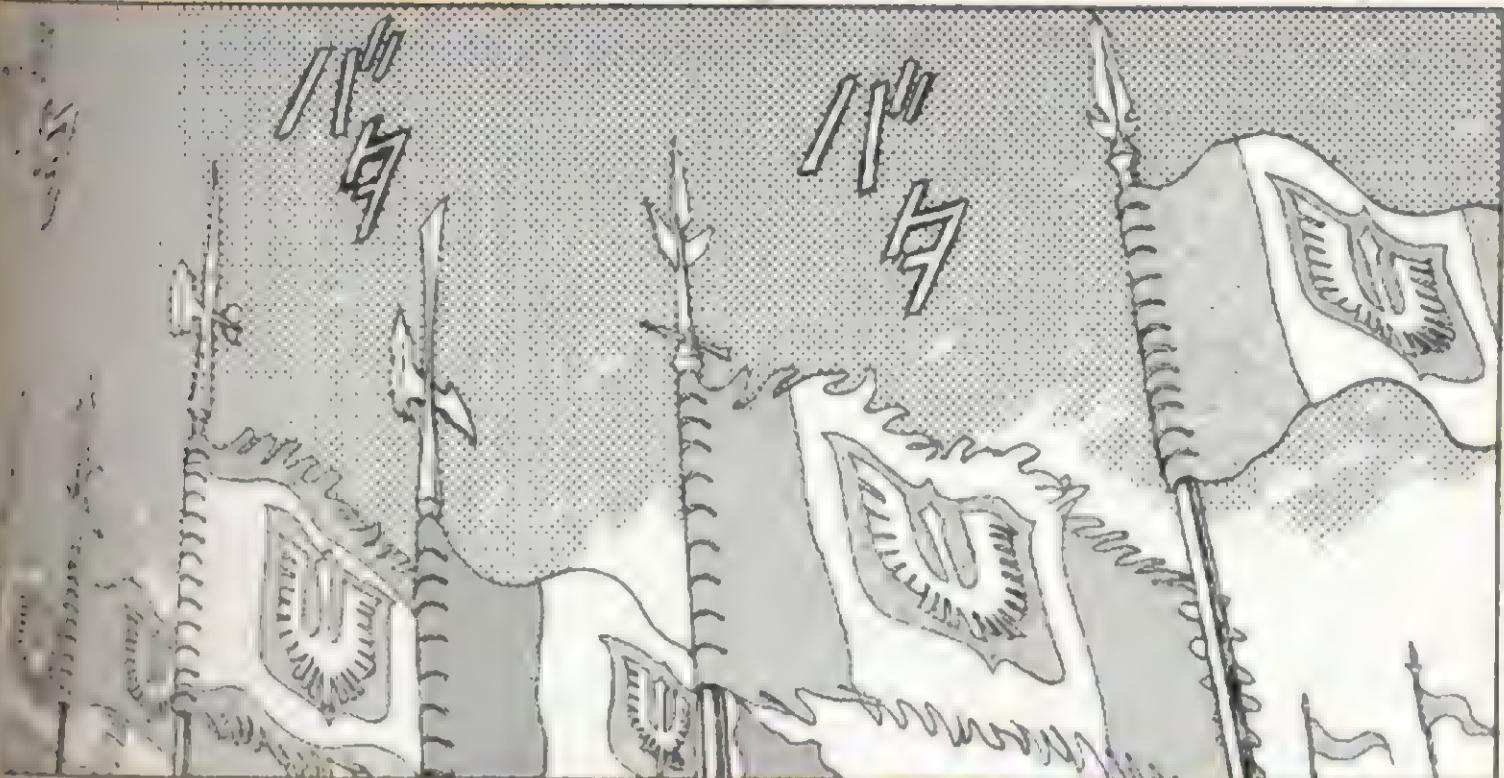
Die Falken... Wer sind sie wirklich?

Man nennt Griffith' Truppe auch die "Todesengel des Schlachtfelds".

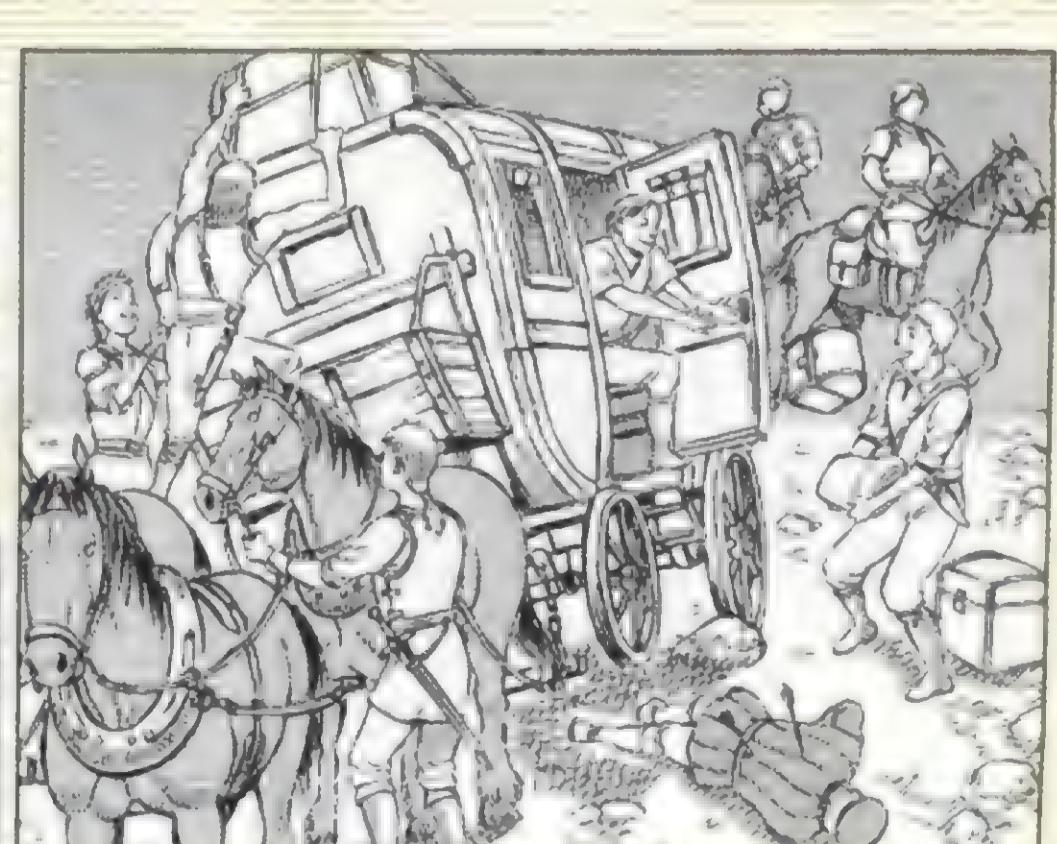
Die Falken: Werdegang und Finanzierung

Das Wappen

Das Wappen der Falken bildet ein Schwert mit zwei Schwingen ab. Verkörpern soll es ein "Schwert, das auf einem Traum fliegt". Das Wappen wurde als Banner geschaffen, noch bevor die Falken zu einer regulären Armee wurden, verwendet wurde es aber erst danach. Es scheint, daß die Banner mit ihren unterschiedlichen Farben halfen, die einzelnen Truppenteile zu unterscheiden. Normale Soldaten tragen ein kleines Wappen auf ihrer Rüstung, höhere Ränge haben ein richtiges Abzeichen angeheftet. Griffith besitzt ein eigenes Abzeichen, daß sich von allen anderen unterscheidet.



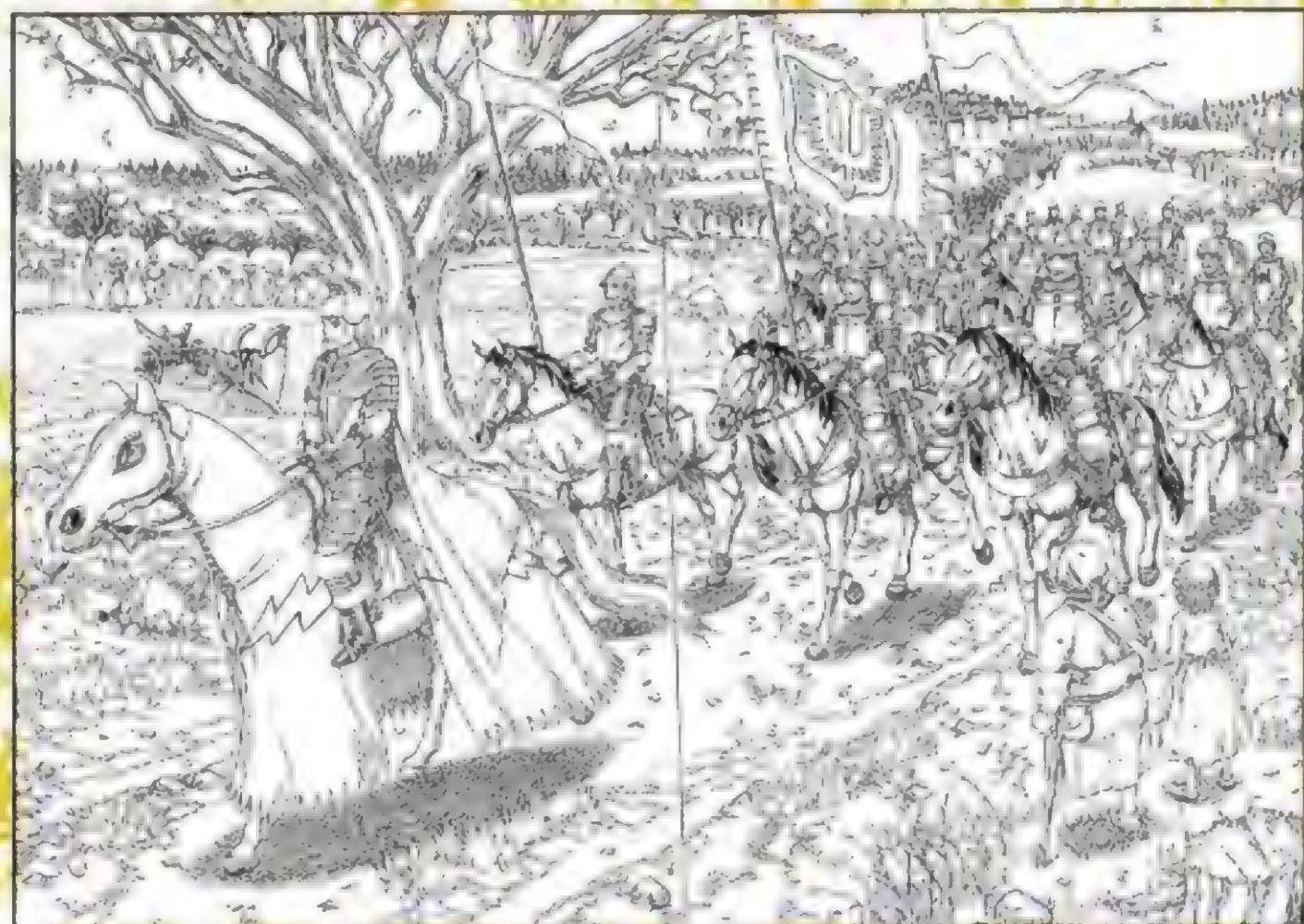
Als reguläre Armee	Als Söldner (2)	Als Söldner (1)	Als Räuberbande				
<p>Würkung für ihre hervorragenden Leistungen werden die Falken in die Armee des Königs von Midland eingezogen. Für einen Söldner ist das ein gerauschter Vorgang. Die Verdienste bei der Belagerung der Festung Dordrey erhalten sie später sogar eine Ehrenbezeichnung</p>	<p>Als Guts zu den Falken stößt, sind sie wegen ihrer Unbesiegtheit schon weit hin berühmt. Die Stärke der Falken wird dadurch belegt, daß der von Schlacht zu Schlacht ziehende Guts sie für die Truppe hält, der er im Feld am allerwenigsten begegnen möchte.</p>	<p>Nachdem sie sich zu einer Söldnertruppe geformt hatten, wirft Geanon (der spätere Oberbefehlshaber der nördlichen Truppen, Tudors) ein Auge auf Griffith, der eine Nacht mit ihm verbringt und dafür eine große Summe Geld erhält. Das Geld wird zur Verstärkung der Falken mit Personal, Ausrüstung und Pferden eingesetzt</p>	<p>Anfangs sind die Falken aus Mangel an Personal und Geld eher eine Möchtegern-Räuberbande als ein Söldnertrupp. Zu diesem Zeitpunkt waren in dem zusammengewürfelten Haufen bereits Korcas, Judeau und Pipin mit von der Partie, denen später eine tragende Rolle zukam.</p>				
			<table border="1"> <thead> <tr> <th>Werdegang</th><th>Finanzierung</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Werdegang	Finanzierung		
Werdegang	Finanzierung						
<p>Wegen einer Armee erhielten die Falken selbstendlich einen Sold zugesagt. Wenn man auf die Falken schaut, wird klar, daß sie jetzt deutlich besser ausgerüstet sind als zu Beginn als Söldner.</p>	<p>Hier scheint alles in geregelteren Bahnen zu verlaufen, denn die Falken erhalten jetzt nach jedem Auftrag entsprechenden Lohn und Preisgelder. Ihre Ausrüstung wird zusehends besser und vollständiger. Griffith und Kjaskar tragen jetzt andere Rüstungen als noch am Anfang.</p>	<p>Nachdem sie zu echten Söldner herangereift sind, werden sie von ihren Auftraggebern entlohnt. Aber da offenbar auch das nicht immer ausreichend ist, muß Griffith sich gelegentlich bei einem Gönner seine Liebesdienste versilbern lassen.</p>	<p>Am Anfang ihrer Aktivität als Söldnertruppe sind die Falken nur unzureichend mit Personal und Waffen ausgestattet. Sie besitzen auch keinen einflußreichen Schutzherrn, so daß sie sich vornehmlich durch räuberische Aktivitäten selbst finanzieren müssen.</p>				



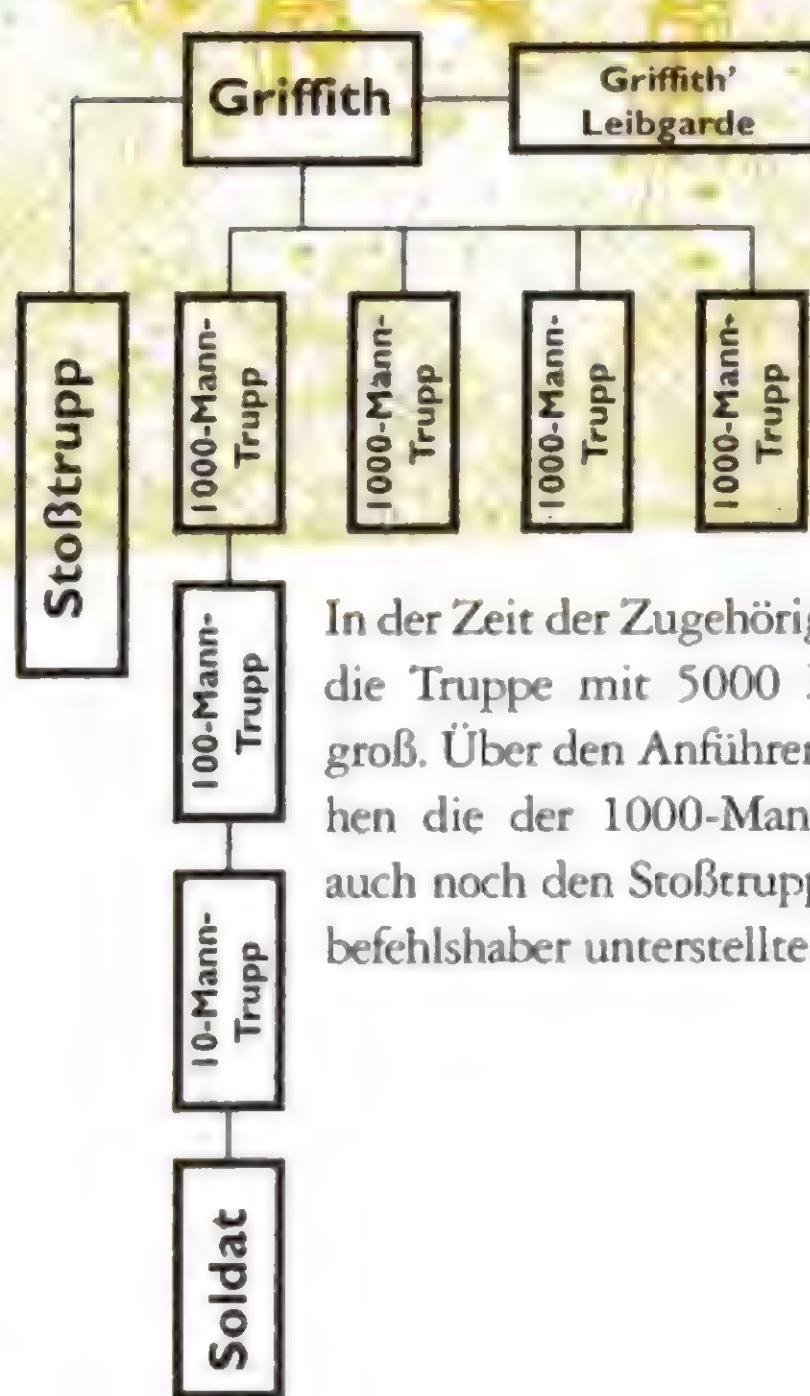
Strukturelle Veränderungen

Welchen Einfluß hatte der Aufstieg zu einer regulären Armee Midlands auf den Aufbau der weithin gefürchteten Söldnertruppe?

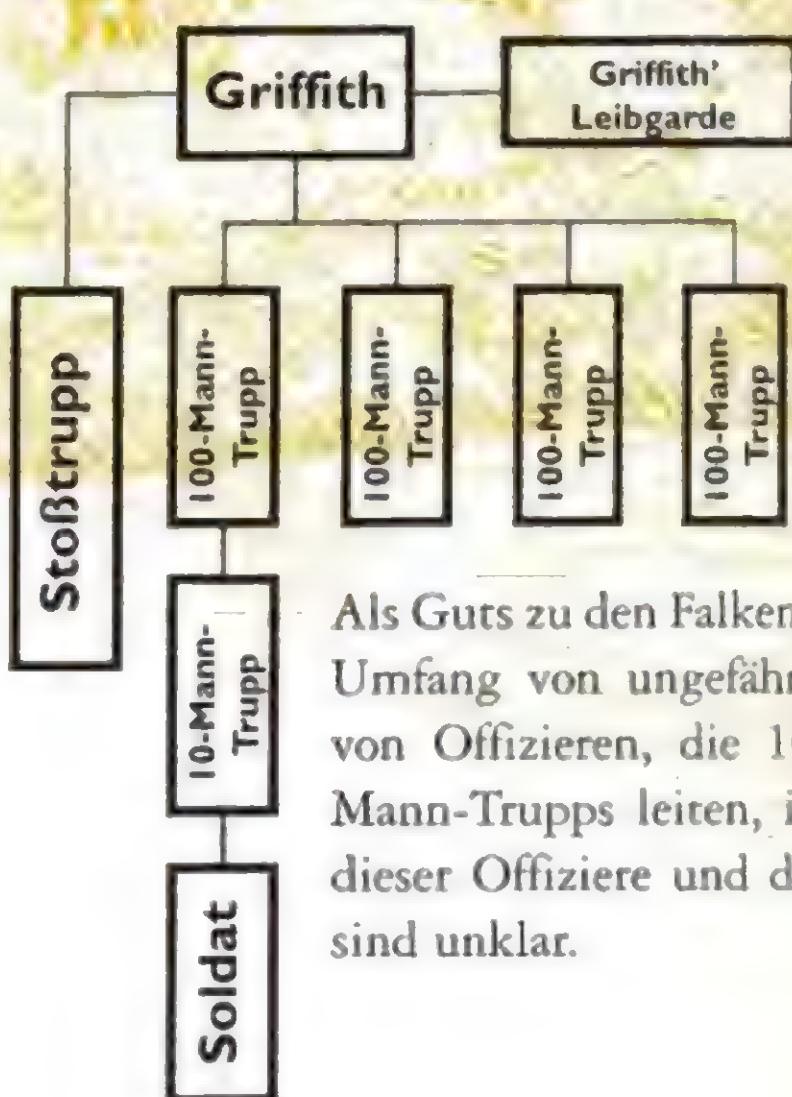
Als reguläre Armee



Als Söldnertruppe



In der Zeit der Zugehörigkeit zur regulären Armee ist die Truppe mit 5000 Mann ungefähr zehnmal so groß. Über den Anführern der 100-Mann-Trupps stehen die der 1000-Mann-Trupps. Daneben gibt es auch noch den Stoßtrupp und die, direkt dem Oberbefehlshaber unterstellte, Leibgarde.



Als Guts zu den Falken stößt, hat die Truppe Umfang von ungefähr 500 Mann. Die Existenz von Offizieren, die 100-Mann-Trupps befehlten, ist gesichert, aber die Existenz weiterer Offiziere und die Existenz weiterer Trupps sind unklar.

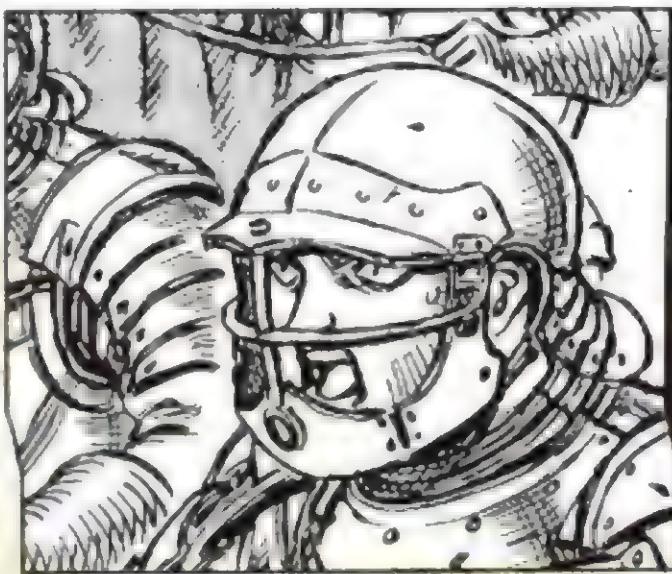


Das Feldlager

Das Aussehen des Feldlagers wird durch die natürlichen Gegebenheiten vor Ort bestimmt. In der Regel wird insbesondere darauf geachtet, daß in der Nähe genügend Wasser zur Verfügung steht. In den Zelten schlafen und leben jeweils mehrere Personen.

Zwischen den Hälften des Stoßtrupps und denen der normalen Soldaten gibt es kleinere Unterschiede. Neben der Form unterscheiden sich die Hälften des Stoßtrupps vor allem darin, daß sie ein Visier besitzen. Da sie sich als erste auf den Gegner stürzen, muß ihre Ausrüstung besonders gut sein.

Die Hälme des Stoßtrupps



Die Hälme der normalen Soldaten



Ausrüstung



Reiter



Fußsoldaten

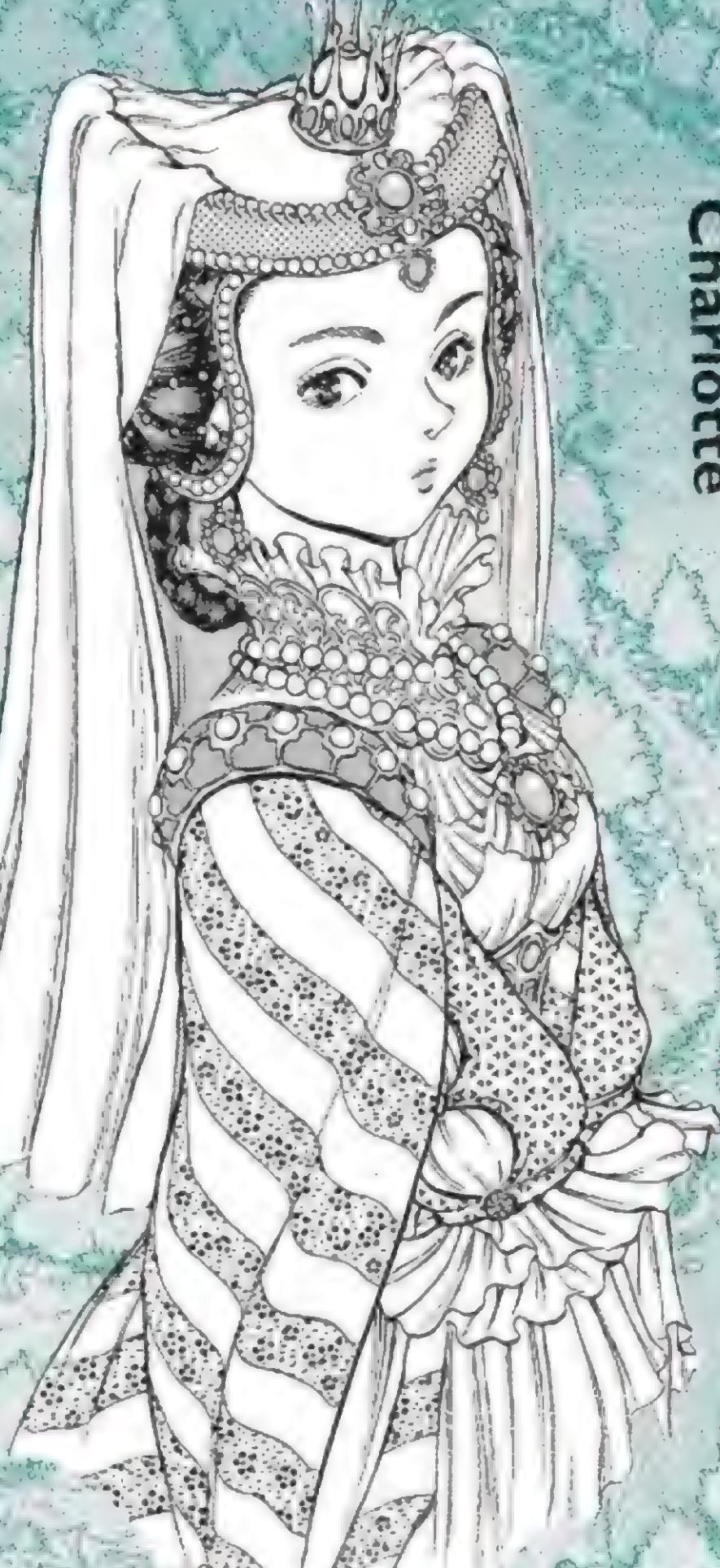
Die Unterschiede zwischen Fußsoldaten und Reitern sind nicht allzu groß. Im Falle der Reiter sind hinten am Sattel eine Armbrust und eine Materialtasche befestigt. Die Materialtasche dürfte Pfeile für die Armbrust beinhalten. Allerdings gibt es auch Reiter, die keine Armbrust mit sich führen.

Der König



Als seinem Land allergrößte Gefahr droht, bedient er sich der Menschen gemäß deren Fähigkeiten, ohne viel auf Formalitäten zu geben. Der König trägt durchaus Züge eines idealen Herrschers — mit einer Ausnahme: die Liebe zu seiner Tochter Charlotte, die er verborgen in seinem Herzen mit sich trägt.

Charlotte



Das Königreich Midland

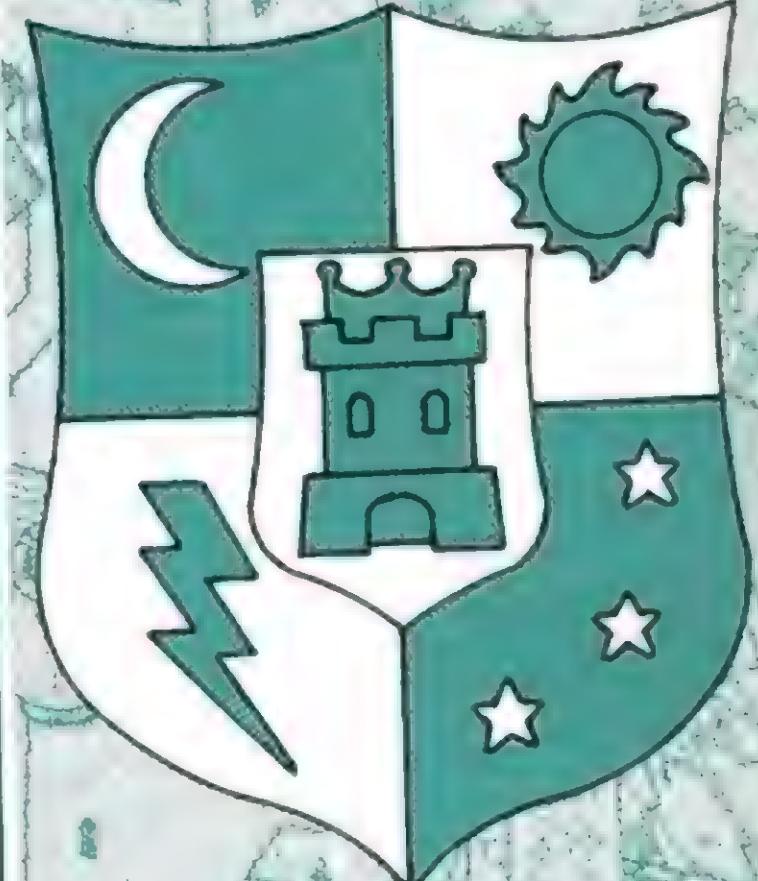
Die Ex-Königin



Charlotte, die vor ihrem ersten Zusammentreffen mit Griffith wie der sprichwürdige Vogel im goldenen Käfig saß, ist nicht die Tochter der gegenwärtigen Königin, sondern die ihrer verstorbenen Vorgängerin. Diese taucht nur in der Gestalt eines Porträts auf, von dem wir nicht genau wissen, wo es hängt. Es ist unklar, wann ihre Mutter starb und ob Charlotte überhaupt noch Erinnerungen an sie besitzt. Wir wissen nur, daß der König die Ex-Königin als seine einzige geliebte Frau bezeichnet. Die verquere Liebe, die der König für seine Tochter empfindet, könnte hier ihre Ursache haben. Nach ihrem Zusammentreffen mit Griffith ist Charlotte der Jubegriff des unsterblich verliebten Mädchens. Ihre unverändert starken Gefühle für Griffith, nachdem dieser in den Kerker geworfen wurde, zeigen, daß sie einen sehr zähen Kern besitzt. Aber als sie in der angespannten Situation während der Befreiung von Griffith trotzig ihren Kopf durchsetzt will, werden die eigensinnigen, kindlichen Züge an ihr sichtbar.

Das Königreich Midland

Das Wappen des Königshauses von Midland: Eine Burg inmitten des Himmels, auf der eine Krone ruht, der legendäre "Turm des Sieges".



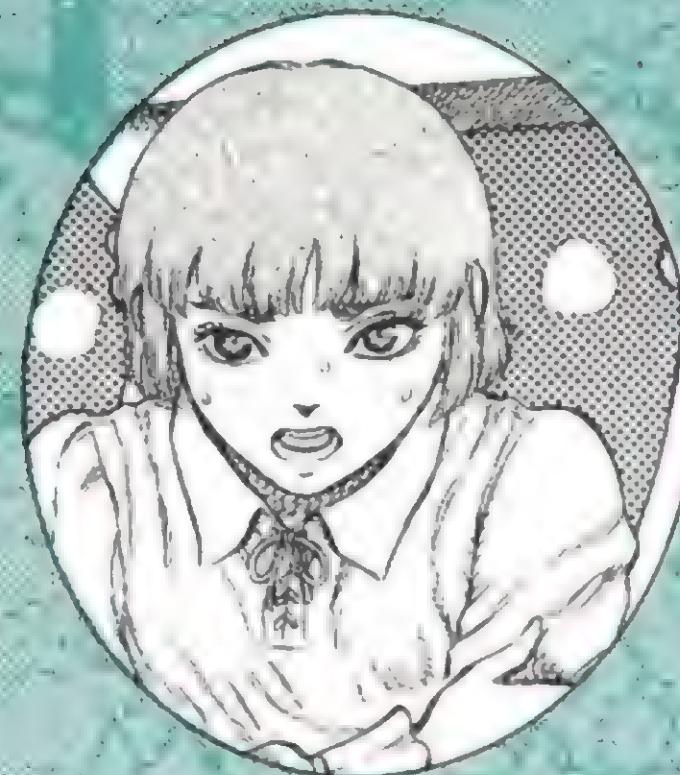


Elise

Minister Foss ist einer der ersten, der die Gefahr wahrnimmt, die von dem im Aufstieg befindlichen Griffith ausgeht. Er empfindet beinahe so etwas wie Angst vor Griffith, und seine bösen Vorahnungen bestätigen sich. Die von ihm selbst geplante Ermordung Griffiths schlägt zweimal fehl, und dessen gesckter Gezezug führt dazu, daß Elise, die geliebte Tochter des Ministers, zum Faustziel des Gegners in dieser Intrige wird. So ist er am Ende gezwungen, bei der Beseitigung der Königin und der konservativen Ministerriege mitzuwirken. Es macht die Erfahrung, daß die Angst, die er von Anfang an vor Griffith verspürte, durchaus begründet war...



Minister Foss



Adonis



Die Königin



DIE ANTI-GRIFFITH-FRAKTION

Sie ist die zweite Ehefrau des Königs und erfüllt ihre Amtspflichten korrekt, leider aber darunter, daß der Ehemann ihr keine Liebe entgegenbringt, weshalb sie sich Julius hingibt. Ihre Gefühle wandeln sich unbemerkt in Liebe zu Julius. Aber das bemerkt sie erst, nachdem sie Julius durch seinen Tod verloren hat... Ihre Liebe zu Julius schlägt daraufhin in Rachedurst gegenüber Griffith um, ein Gefühl, das so stark ist, daß es sie am Ende im wortwörtlichen Sinne verbrennt.



Der Totenkopfritter



Da wäre das Märchen vom "Totenkopfkönig", das in allen Teilen Midlands weitbekannt ist. Und da wäre die Gründungslegende des Reichs Midland. In ihr spielt der Herrscher Geislerich eine gewisse Rolle. Er trägt Beinamen wie der "Dämon" oder "Antreiber des Todes", die nicht nur von seiner harten und erbarmungslosen Kampfführung herrührten, sondern auch von seiner Vorliebe, einen Helm in der Form eines Totenschädels zu tragen. Wenn von einem "Totenkopf" die Rede ist, muß man zwangsläufig auch an den "Totenkopfritter" denken. Dessen Bild durchkreuzt auch Guts Gedanken, nachdem er von Prinzessin Charlotte die Legende von Geislerich gehört hat, aber Guts verdrängt den Gedanken daran sofort. Ob diese Legende irgend etwas mit der weiteren Entwicklung zu tun haben könnte?

Die Legende der Landesgründung Der Totenkopfkönig



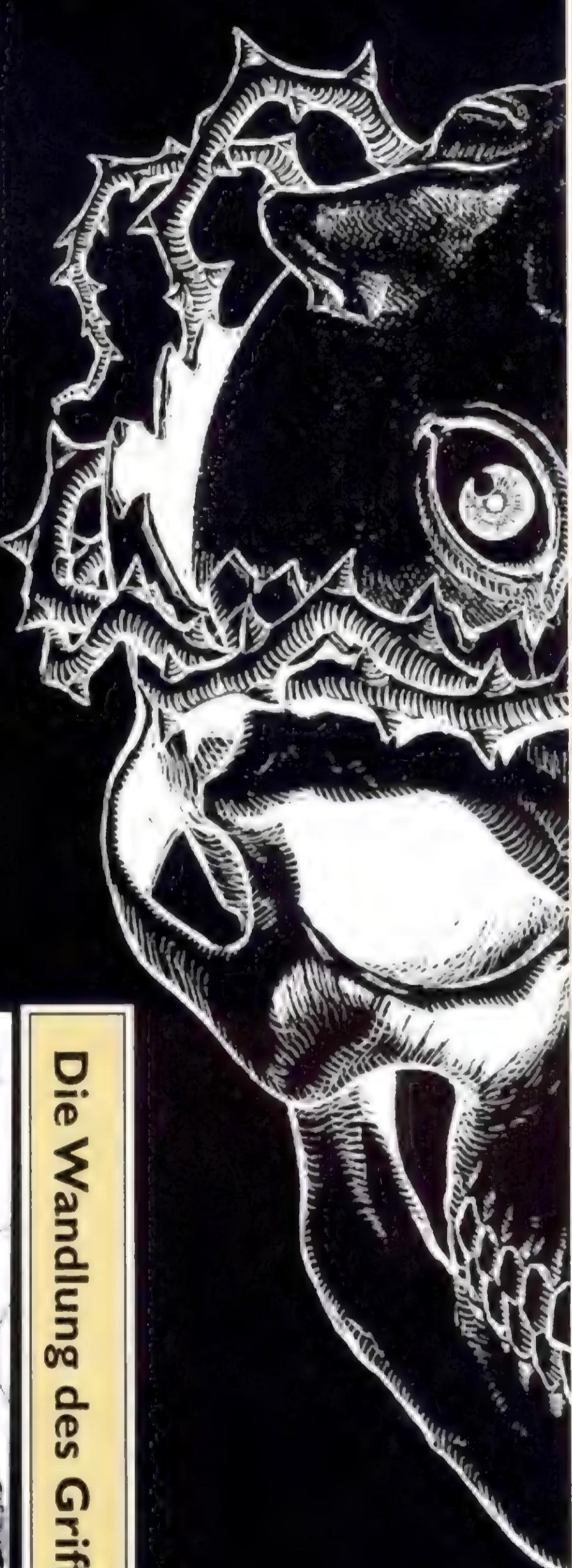
Die Ritter vom Weißen Drachen und die Ritter vom Weißen Tiger sind die beiden berühmtesten Armeen Midlands, aber die Weißen Tiger müssen im Kampf gegen die in der Burg von Dordrey stationierten 30.000 gegnerischen Soldaten schwere Verluste hinnehmen. Die gesamte Heeresstärke Midlands dürfte zwischen mindestens 150.000 und maximal 250.000 Mann liegen. Wie die abschätzigen Äußerungen der anderen Generale ("gerade mal 5.000 Reiter") vermuten lassen, dürften die eingangs erwähnten Weißen Drachen und Weißen Tiger zusammen gut 20-30.000 Mann umfaßt haben, etwa genauso viel wie die in der Burg stationierten Soldaten. Auch wenn man davon ausgeht, daß die Falken nach dem glänzenden Erfolg ihrer Taktik ihre Truppe weiter vergrößert haben, dürften sie auf ihrem Höhepunkt doch höchstens 15-20.000 Mann umfaßt haben. Abgesehen von den beiden großen ritterlichen Armeen scheint es in Midland noch weitere berittene Armeen gegeben zu haben, etwa die Schwarzen Hunde, die später auf die Verfolgung der Falken angewiesen werden.

この子を
救したのは…

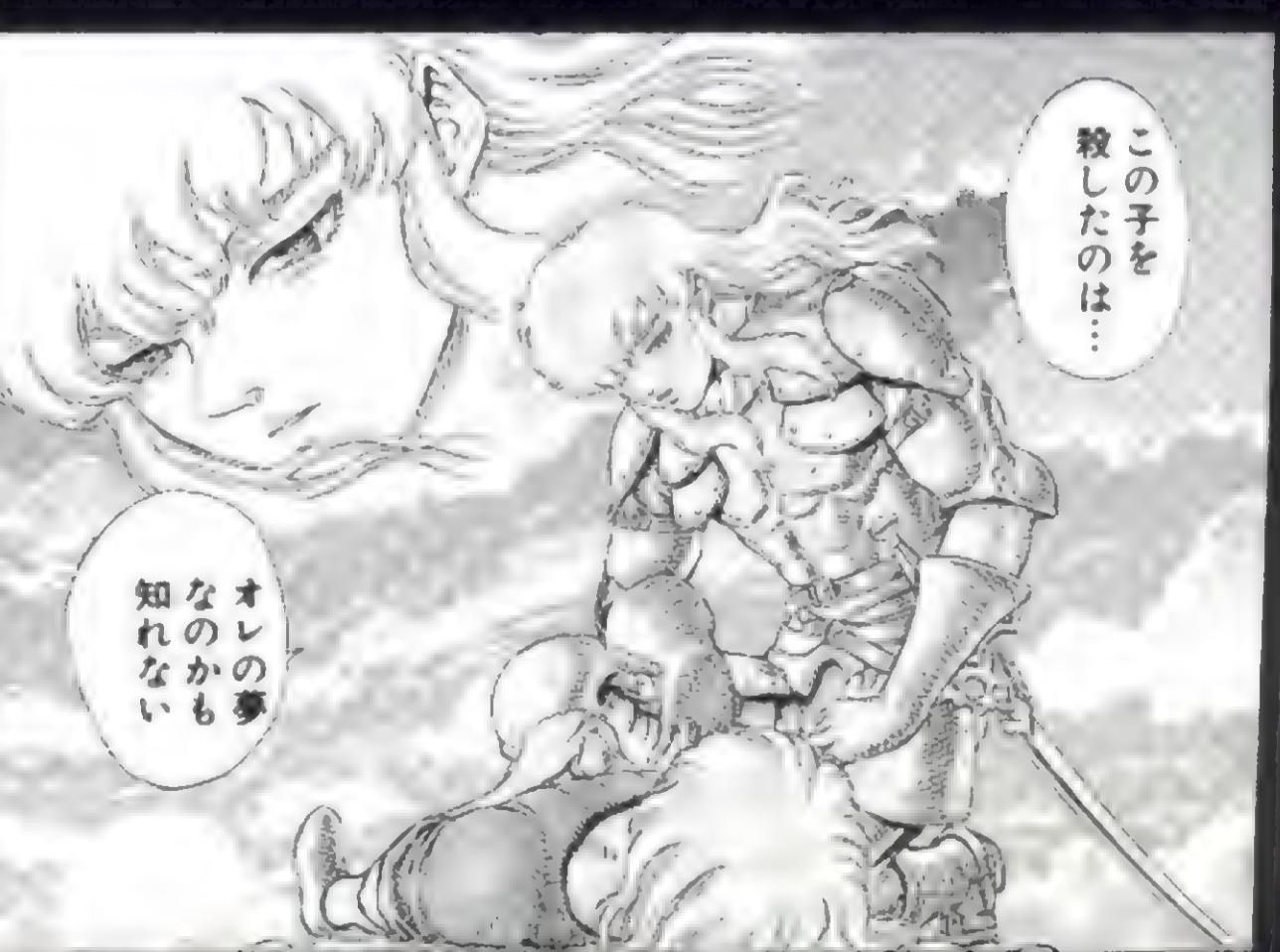


Vorboten des Untergangs

Noch feiern sie Erfolg um Erfolg. Aber das Räderwerk des Schicksals, das sie dem Untergang entgegenführt, hat begonnen, sich zu drehen...



Die Wandlung des Griffith



Zufall oder Konsequenz?

Der erste Vorbote des Unglücks: die Begegnung und der Kampf mit dem unsterblichen Zodd, der auf der Seite von Tudor kämpft. Selbst das Team aus Nummer eins und Nummer zwei der Falken, Griffith und Guts, hat keine Chance gegen ihn. Das ist auch irgendwie logisch, denn der Gegner ist schließlich kein Mensch. Das Gefühl der Verzweiflung und der Hilflosigkeit, das die beiden hier erstmals zu spüren bekommen, weist darauf voraus, was ihr weiteres Schicksal für sie bereithalten wird...



**Schlüssel zum Schicksal.
Ei des Herrschers.
Der rote Behelth**



Ein Junge stirbt auf irgendeinem Schlachtfeld. Zeigen die Worte, die Griffith dort unwillkürlich entfahren, etwa seinen wahren Charakter? Der Entschluß, für all die, die auf seinen Traum setzten und dabei ihr Leben verloren, immer weiter zu kämpfen... Aber auch dieser Entschluß wird zu einer indirekten Ursache des Untergangs.



貴様に死が
なるべくれる!!

zweite Vorbote in der Behelth in
S. 12. Er zum Schlüssel.
die Falken in den
Zielsetzung
Zurück nach
einer Praxis
nach



Der Besitzer des rettenden Schwerts?

Auch später hat Zodd immer wieder mit den Falken zu tun. Es kommt sogar vor, daß er Guts zur Seite steht, indem er ihm ein Schwert zuwirft, als dieser in Not ist, weil er sein eigenes verloren hat. Wer steht hinter diesen Taten?

Der Sinn der Prophezeiung?

Der Retter, der die Falken aus ihrer Verzweiflung befreit... Das ist der Behelith, der das Schicksal aller in Händen hält. Zodd, der ihn erblickt, hinterläßt eine rätselhafte Prophezeiung und fliegt davon.



Bestimmt der Behelith das Schicksal Aller?

Der Behelith, das "Ei des Herrschers". Es heißt, daß Griffith ihn früher einmal von einer Zigeunerin gekauft hat. Er ist so klein, daß einer Hand Platz hat, so rot wie ein Tropfen Blut und ist ein Sammelsurium aus den Teilen eines menschlichen Gesichts. Wer ihn besitzt, soll Tausch gegen sein eigenes Fleisch und Blut die Welt in Händen halten. Tatsächlich rettet Behelith Griffith aus mancher Gefahr. Griffith und seine Umgebung beginnen zu glänzen, daß er sie auf einen hell strahlenden Weg führt...



Griffith' Worte verändern

Guts

... Guts verändert. Oder sagen wir, er bringt in ihm zu keimen. Der Mann, der Kämpft um Leben und Tod dachte, dass Niederlage hat er Kameraden zu können, was Freundschaft ist. Seine Freunde haben Guts die Augen geöffnet, das ist einer, der ebenbürtig ist. Er lässt den Mund von Griffith lassen und kann nicht mehr den Falken zu verlassen. Er wurde er unter Griffith Traumwandler und niemals als Freund Schulter an Schulter stehen.



Am Anfang einer neuen Reise



Guts gegen Griffith

— Auf ein Neues

Guts will sich von den Falken davonschleichen. Aber seine Kameraden stellen sich ihm in den Weg. Für sie ist er in den vergangenen 3 Jahren sehr wichtig geworden. Dies gilt auch oder erst recht für Griffith. Es ist mehr als das Gefühl, eine wichtige Spielfigur zu verlieren. Griffith baut sich noch einmal vor Guts auf und zieht sein Schwert...



Der Reisende und der Zurückgelassene

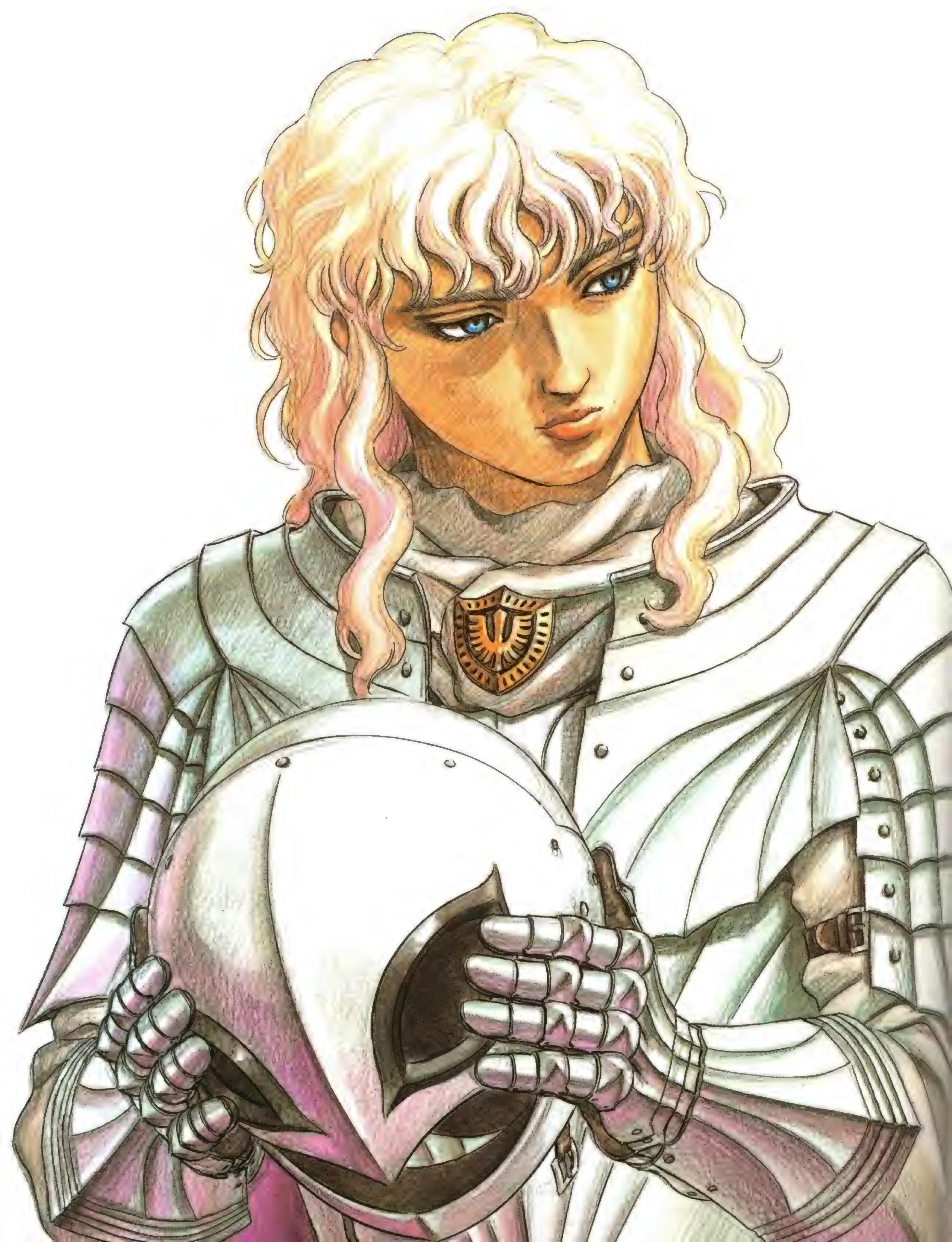
Guts hat in den letzten drei Jahren als Führer des Stoßtrupps immer in vorderster Front gekämpft, und seine rasante Entwicklung war dabei unübersehbar. Guts besiegt Griffith. Noch nicht einmal mit dem Schwert kann Griffith Guts aufhalten. Guts verlässt den Freund, um Schulter an Schulter neben ihm stehen zu können. Griffith verliert seinen Freund. Das Licht, das von Guts ausgeht, jetzt, wo er zum ersten Mal für ein bestimmtes Ziel

leben will, wirft einen dunklen Schatten auf Griffith. Bald darauf begeht Griffith die Tat, die zum Auslöser für den eigenen Untergang wird. Vielleicht war es der Schatten, der auf Griffiths Herz lag, der zu dieser für ihn so untypischen Handlung geführt hat.



Sketchbook



















Berserks Geschichte

Guts' Entwicklungsgeschichte und die Chronologie der Welt von Berserk

Diese Tabellen sind eine Chronologie der Welt von Berserk. Weil im Werk selbst keine Zeitzählung existiert, wird Guts' Alter als Zeitachse zugrunde gelegt. Es ist ersichtlich, daß Guts noch gar nicht so alt ist, als er in ein schockierendes Schicksal verwickelt wird.

FALL DER FESTUNG DORDREY. SIEG MIDLANDS ÜBER TUDOR IM HUNDERTJÄHRIGEN KRIEG

SIEGESFEIER

Während der Feier zweiter Mordversuch an Griffith. Besiegung der Königin und weiterer Feinde am Hof durch Griffith

Guts verläßt die Falken

Zu dieser Zeit ist Guts ca. 20 Jahre alt (?)

Teilnahme an einem Turnier. Sieg über Sirat

Rückkehr zu den Falken, die kurz vor ihrer Vernichtung stehen. Beziehung mit Kjaskar

Griffith beginnt ein Verhältnis mit Prinzessin Charlotte, das bald entdeckt wird. Als Hochverräter wird der im Turm der Wiedergeburt eingekerkert. Für die Falken beginnt das Leben auf der Flucht

EINER SPEZIALEINHEIT DER RESTLICHEN FALKEN GELINGT DIE BEFREIUNG VON GRIFFITH

Die restlichen Falken werden von einem übermenschlichen Wesen angegriffen und mit Ausnahme von Rikkelt vernichtet

Der König von Midland besiegt Wyald und seinen Schwarzen Hunden die Vernichtung der Falken.

EINTRITT DER SONNENFINSTERNIS

Griffith wird als der God Hand "Femuth" wieder geboren. Judeau, Korcas und Pipin sterben. Rikkelt trifft am vereinbarten Treffpunkt ein

Guts verliert sein rechtes Auge und seinen linken Arm, wird aber zusammen mit Kjaskar durch den Torenkopfrüter gerettet. Zusammen mit Rikkelt wird er zum Haus des Schwerstschmieds Godot gebracht

Als "Schwarzer Ritter" verläßt Guts das Haus von Godot

Guts besiegt eine Räuberbande und ihren Kommandanten (in Wahrheit ein übernatürliches Wesen), die in der Burg Koca sitzen

Zusammen mit einem Mönch und Colette wird Guts auf einem Bergpfad von Totengeistern angegriffen

Guts kommt in eine Stadt, die von einem Grafen (ein nichtmenschliches Wesen) beherrscht wird, der Jagd auf angebliche Ketzer macht. Kampf mit dem Grafen und Wiedersehen mit der God Hand. Der Graf wird besiegt, aber Guts flieht vor der God

DER WERDEGANG VON GUTS

ANDERE EREIGNISSE

vor 1000 Jahren: der Herrscher Geisen kommt zu Macht und gründet das Königreich Midland

vor 100 Jahren: Tudor besetzt Teile Midlands. Beginn des "Hundertjährigen Kriegs"

Geburt: Guts erblickt unter dem Leichnam seiner Mutter das Licht der Welt. Sis aus der Soldnertruppe von Gambino hilft ihm auf

3 Jahre: Die Ersatzmutter Sis stirbt an einer Seuche

6 Jahre: Bei einem Übungskampf wird Guts an der Nase verwundet

Griffith gründet die Falken. Zur gleichen Zeit kommt er an den Behelith

9 Jahre: Feuertaufe im Kampf. Donovan vergewaltigt ihn

11 Jahre: Er tötet Gambino und flieht aus der Truppe. Ein anderer Soldnertrupp lässt ihn auf

Gambino verliert im Kampf ein Bein

Kjaskar und Griffith begegnen sich

Um die Falken finanziieren zu können, trifft Griffith mit dem Lokalfürsten Adoo ein

Rikkelt stößt zu den Falken

15 Jahre: Bei der Einnahme einer Burg tötet Guts den "Drei-Dutzend-Schlächter" Basoso. Erstes Aufemantentreffen mit den Falken. Guts wird ein Falk. Nach weniger als zwei Wochen leitet er schon als Zugführer eine Einheit von 10 Mann

Die Falken sind an der Verteidigung einer Burg beteiligt. In der Armee Midlands wird der Schwadron der "Schwarzen Hunde" geformt. Korcas überfällt mit seinen Leuten Guts

Die Falken beteiligen sich am Hundertjährige Krieg zwischen Midland und Tudor

18 Jahre: Kommandant des Stoßtrupps

Durch ihren Sieg über Tudors Schwadronen. Schwarzen Widder. Aufnahme in die rechte Armee Midlands. Griffith wird zum Ritter und Baron erhoben

SCHLACHT UM EINE TUDOR-BURG

Guts trifft mit den Falken auf den unsterblichen Zodd

Griffith wird zum Grafen erhoben

DIE "HERBSTJAGD"

Als Leibwache des Königs nehmen die Falken der Jagd teil

Graf Julius, Anführer der Ritter vom Weißen Drachen, führt einen Anschlag auf Griffith, der aber misslingt

Guts ermordet Julius und seinen Sohn Adonis. Guts kämpft und besiegt gegen 100 Gegner, was ihm den Namen "Guts, der Hundertschlächter" einbringt

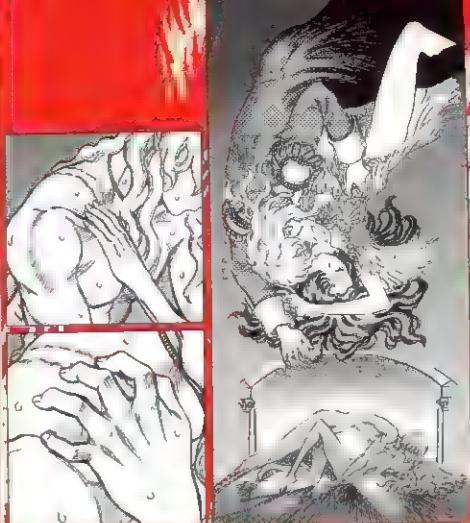
Griffith plant die Ermordung von Julius. Beteiligung der Falken an einem Feldzug. Schlacht mit den "Blauen Walen", einer schweren Kavallerieschwadron. Tod von

Der Weg in den Untergang - Griffith's Fall



Etwas zerbricht in Griffith

In der Nacht nach Guts' Abschied macht sich Griffith auf dem Weg zum Gemach Charlottes "Alles Schreckliche und Traurige kann dieses Feuer verbrennen." Das sind Griffith's Worte, die er wohl auch ein wenig an sich selbst richtet. Ohne daß er selbst es bemerkt hätte, ist Guts in seinem Inneren zu etwas Unverzichtbarem herangewachsen. Die Tat des im Herzen getroffenen Griffith wird den eigenen Interessen herbeiführen.



**Zu viel Hast.
Zu wenig
Selbstkontrolle.**

Überraschend und sehr direkt beginnt Griffith eine Beziehung mit Charlotte. Das ist völlig ausreichend, um die verborgene Liebe des Königs zu seiner Tochter zum Vorschein zu bringen. Hat Griffith durch den Weggang von Guts seine innere Bremse verloren, oder versucht er mit Charlotte die Leere in seinem Herzen auszufüllen? Auf einmal stürzt Griffith ab, vom General in spe zum Verbrecher.



古い
よき
かみ
だな
じい



Das Gebäude, das man "Turm der Wiedergeburt" nennt, dient als Kerker Midlands. Tief in seinem Inneren wird Griffith gefangen gehalten und gefoltert. Der Turm ist tiefer als jedes Tal, heißt es, und er hat einige mit den Legenden zu tun, die sich um das Land ranken. Es gibt keinen, der je aus dem Loch in seiner Mitte zurückgekehrt wäre. Es erscheint schicksalsträchtig, daß Guts und seine Kameraden, der verkörperten Verzweiflung ausgerechnet am tiefsten Punkt des Turms begegnen.

DERTURM DER WIEDERGEBURT

Rückkehr zu den Falken

Nach der Gefangennahme von Griffith werden natürlich auch die Falken als Hochverräter verfolgt. Ihre einstmal große Streitmacht wird um mehr als die Hälfte reduziert. Kjaskar, die in Abwesenheit von Griffith die Führung der Falken übernommen hat, ist über und über mit Wunden bedeckt. Guts, der ungute Gerüchte vernommen hat, kehrt zu den Falken zurück. Mit ihrem neuen Kameraden formen sie eine Spezialeinheit, die die Befreiung von Griffith in Angriff nehmen soll.



ミッド
ラント
軍隊
だよ
!?

ミッド
ラント



Liebe keimt...

Guts und Kjaskar treffen sich nach einem Jahr wieder. Ihre alte Feindschaft scheint wie weggeblasen. Aus dem harten Band zwischen den beiden wird Liebe, als sie gegenseitig ihre Wunden entblößen. Aber auch in diesem flüchtigen Glück scheint ein Fallstrick versteckt zu sein.



Griffith' Befreiung. Wiedersehen am Abgrund.

Mit der Hilfe von Charlotte wagen sich Guts, Kjaskar, Judeau und Pipin, die vier stärksten Mitglieder der Falken, an die Befreiung von Griffith. Unter ihnen zeichnet sich vor allem Guts aus. Obwohl sie in eine Reihe von Fallen geraten, gelingt die Befreiung am Ende. Aber Griffith' Gestalt ist durch die einjährige Folter schwer gezeichnet. Die Verzweiflung hat Form angenommen und wird ihnen vor Augen gehalten.



Griffith
のは
が
ねえ…

これが…
あの…



ウインダム
出立つ!



Flucht vor den Häschern

Auch nach der Befreiung von Griffith reiht sich Verfolgter an Verfolgter. Der letzte von Ihnen verströmt eine Aura, die an den unsterblichen Zodd erinnert...

Sirat

Den Krieger Sirat hat es aus einem fremden Land nach Midland verschlagen. Schon sein Aussehen macht klar, daß er kaum aus der näheren Umgebung von Midland kommen dürfte. Er benutzt vielfältige Waffen, darunter Wurfringe, sogenannte Chakram, und die Urumin...



Räuberjagd

Guts erscheint auf einem Turnier irgendwo in der Provinz. Das Turnier dient dazu, eine Truppe für die Jagd auf die Falken zu rekrutieren. Den Job als Kommandant dieser Truppe erhält Sirat.



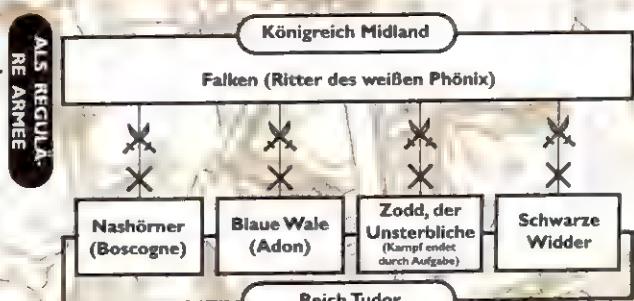
Flucht aus dem "Turm der Wiedergeburt"

Unmittelbar nachdem die Befreiung von Griffith aus seinem Verlies gelungen ist, werden die Befreier von Soldaten Midlands eingekesselt. Mit einer brutalen Aktion schafft Guts den Durchbruch.



Wandel im Kampf

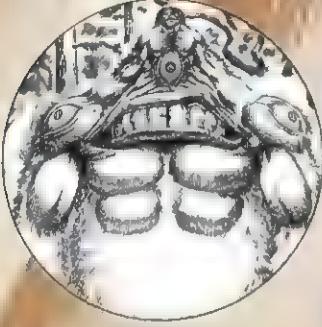
Im Vergleich zu der Zeit, als die Falken eine reguläre Armee waren, müssen sie jetzt gegen andere Gegner kämpfen. Als reguläre Armee war ihr Gegner hauptsächlich die Armee Tudors. Nach ihrem Eintritt in den Hundertjährigen Krieg kämpften die Falken als erstes gegen die "Schwarzen Widder", eine mit Eisenlanzen bewaffnete, schwere Kavallerieschwadron. Die Verdienste in diesem Kampf fanden die Anerkennung des Königs, der die Falken zu einer regulären Armee erhob. Der zweite Gegner war der "unsterbliche Zodd". Dieser Kampf endete mit einem knappen Sieg der Falken, aber nur weil Zodd den Kampf aufgab, nachdem er den Beleihth bei Griffith entdeckt hatte. Der dritte Gegner waren die "Blauen Wale", eine extraschwere bewaffnete Kavallerieschwadron. Dieser Truppe stehen die Falken mehrfach gegenüber, aber am Ende wird ihr Anführer Adon von Kjaskar besiegt. Die Auseinandersetzung mit ihrem letzten Gegner, den "Heiligen Rittern vom Nashorn", wird durch einen Kampf Mann gegen Mann zwischen Guts und dem Anführer der Nashörner, Boscogne, entschieden. Er endet mit einem Sieg der Falken, der den Falken den Titel "Schwadron des weißen Phönix" und die Ehrenbezeichnung "weiß" einbringen sollte. [horizontal line] Im Gegensatz hierzu sind die Falken auf ihrer Flucht keine reguläre Armee mehr, sondern bekommen den Status einer "Räuberbande" aufgedrückt. Die gesamten Streitkräfte Midlands, ihre ehemaligen Kameraden, setzen zu ihrer Verfolgung an. Ihrem heruntergekommenen Zustand ein Jahr später nach zu urteilen, dürften sie nicht nur von der Armee Midlands angegriffen worden sein, sondern auch mehrfach das Ziel sogenannter "Räuberjagden" gewesen sein. Die Tatsache, daß der König nach der Flucht von Griffith ziemlich unsonderliche Typen auf sie ansetzt, ist ein Beweis für seinen Groll auf Griffith.





Die Schwarzen Hunde

Die Schwadron der Schwarzen Hunde wurde unter dem Eindruck des chrosichen Mangels an Soldaten in Midland aus Kriminellen rekrutiert. Weil die Schwarzen Hunde allerdings dazu neigen, sowohl in Freuden- als auch Feindesland rücksichtslos zu plündern und zu morden, werden sie schon bald in die Randgebiete des Königreichs verlegt. Der Anführer der Schwadron ist Wyald. Sein besonderes Charisma, das auf der Angst seiner Männer vor seinen übermenschlichen Kräften beruht, ermöglicht es ihm, diese Truppe von Kriminellen zu disziplinieren und zu beherrschen.



Wyald

Er ist der Anführer der Ritter der "Schwarzen Hunde". Wahrscheinlich verfügt er über außermenschliche Kräfte.



Die Bakiraka

Eine bewaffnete Truppe, die ein Volk irgendwo im Osten abstrafte. Häupsächlich Auftragsmorde. Es heißt, daß nicht weniger als Minister und Könige in allen Ländern durch Attentate der ermordet wurden. Selbst wenn oder andere schon einmal ihren gehörte: In Midland darf jemand geglaubt haben, daß sie ihre Dienste verrichten.



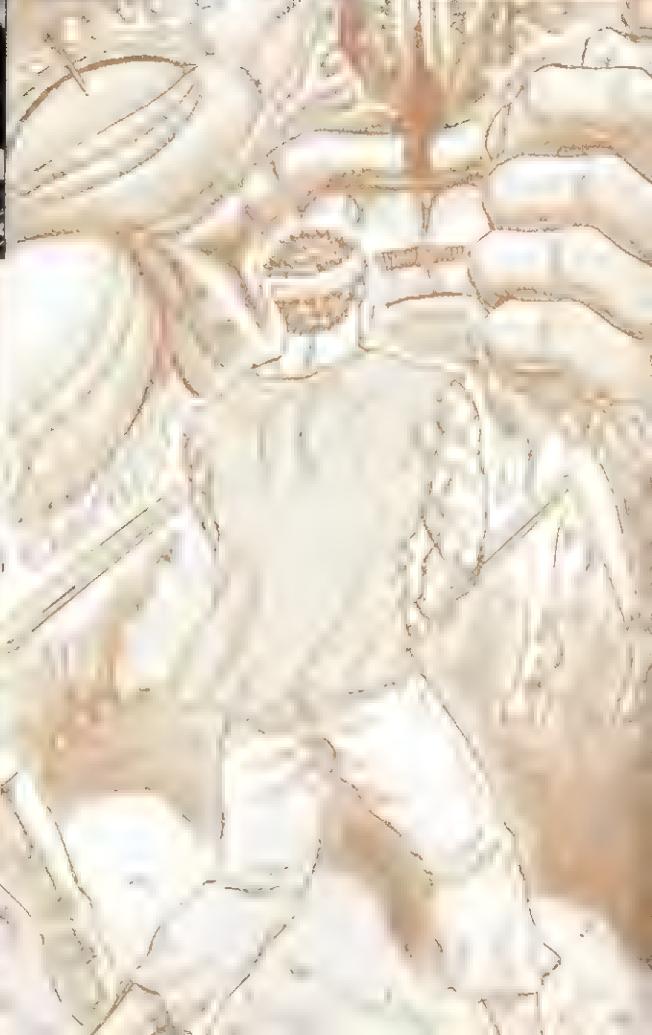
Unter Burg Windham

Guts und seine Kameraden flüchten sich in einen unterirdischen Gang. Dort erwarten sie schon die auf Meuchelmord spezialisierten Bakiraka. Aber mit Hilfe von Judeaus Geschicklichkeit gelingt es den Falken, die Bakiraka zu besiegen.



Der Feldzug gegen die Falken... die Rückkehr der Angst

Am Ende setzt der König die Schwarzen Hunde auf die Falken an. Guts spürt, daß Wyald von einer ähnlichen Aura umgeben ist wie der unsterbliche Zodd. Nachdem seine eigene Truppe dezimiert wurde und in Unterzahl geraten ist, verwandelt sich Wyald in ein monströses Wesen. Dann, als Wyald schon von allen für tot gehalten wird, schafft er es mit letzter Kraftanstrengung, Griffith in seine Gewalt zu bringen, um sich mit Hilfe des Behelichs zu retten. Doch wider Erwarten findet Wyald den Behelich nicht. Er versucht daraufhin, Griffith zu töten. Aber in diesem Moment erscheint Zodd und tötet Wyald endgültig. Zurück bleibt nur die winzige Leiche eines alten Mannes..

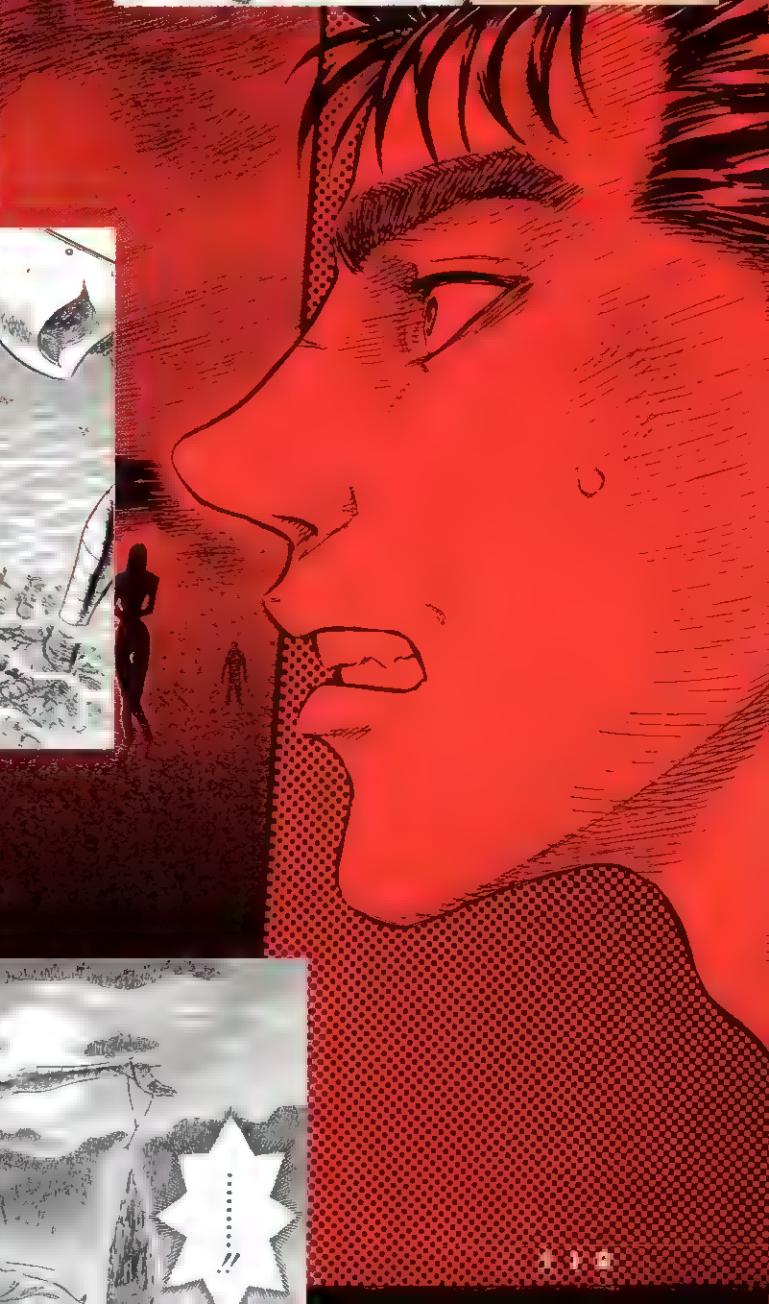
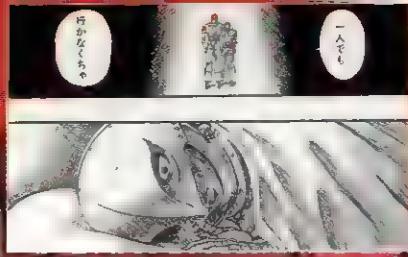


Körper und Traum am Ende

Wyald hat den Falken die Augen für die Wirklichkeit geöffnet. Griffith' Körper ist durch die einjährige Folter völlig zerstört. Die Sehnen an Händen und Füßen sind durchtrennt, die Zunge wurde ihm abgeschnitten. Er kann deshalb weder laufen noch sprechen. Diese harte Realität vor Augen werden die Falken völlig fassungslos. Aber den großen Schock von allen erleidet Griffith selbst. Als ehemaliger Kommandant und Anführer muß er erkennen, daß er ohne fremde Hilfe nicht überleben kann. Und Guts schaut sich wieder einmal an, die Falken zu verlassen. Eine Tragödie nimmt ihren Lauf.

Alles verloren, den Behelith gewonnen

Mit einem verlorenen Traum und einem kaputten Körper schwundet jegliches Selbstwertgefühl aus Griffith. Er rast mit einer Kutsche los, um sich das Leben zu nehmen, aber es gelingt ihm nicht. Doch in den Händen des völlig verzweifelten Griffith glänzt plötzlich etwas.... Es ist der während der Kerkerhaft verlorene Behelith. Vor den Augen des mit dem Wagen herbeigeeilten Guts stellt sich plötzlich eine Sonnenfinsternis ein und die Schatten zahlloser Menschen tauchen aus dem Nichts auf.



Eine andere Dimension erscheint. Die Fratze der Verzweiflung zeigt sich...

Für Griffith, der alles verloren hat, wird die heisende Hand von Guts zu einem letzten Ruckhalt. Es fehlt nicht viel, und auch der Stolz von Griffith ist in Gefahr. Griffith will schreien, aber er kann sich nicht artikulieren. Guts, der ihn nicht hören kann, legt die Hand auf seine Schalter. In diesem Moment reagiert der Behelith auf das Schreien in Griffiths Herz und vergiebt blutige Tränen. Dann öffnet sich der sonderbarer Raum, in dem sich der Schrecken der "Finsternis" abspielen wird.



Griffith wurde gerettet.
Und doch ist alles zu spät...

Die Sonnenfinsternis

Wer sind die God Hand?

Der Altar, der während der "Zeremonie der Herabkunft der Dämonen" erscheint, hat die Form einer Hand. Und da sie auch God Hand ('Hand Gottes') heißen, ist es naheliegend, daß sie zu fünf sind. Dann müßte man allerdings auch fragen, weshalb es bisher nur vier waren. Kentaro Mura sagt dazu: "Ganz im Anfang gehörte nur Void zur God Hand. Nach und nach wurden es mehr und mit Femuth sind sie schließlich vollständig. God Hand wird also nie mehr als fünf Wesen umfassen. Ich denke, daß 'Void' so eine Art Schlüsselwort ist. Jedenfalls sind sie mit Femuth vollständig."



Bei Conrad fällt keine besondere Fähigkeit auf. Aber bei der Herabkunft der Dämonen scheint er Void zu assistieren. Im Unterschied zu Jubik spricht er nicht mehr als absolut notwendig.

Unter den vier ist sie das einzige weibliche Wesen. Sie prophezeit, daß Griffith im Austausch gegen das Leben der Falken als einer der God Hand wiedergeboren wird.

Void

Void wird auch "Herr der Engel" genannt. Er führt die Zeremonie der Herabkunft der Dämonen durch und brennt das Brandzeichen ein. Innerhalb der God Hand scheint er eine Art Anführer zu sein.

Er kann Raum und Zeit verzerrn und ein Bewußtsein Gestalt annehmen lassen. Von allen der God Hand scheint er der redseligste zu sein.

Glückskönige der Begierde

Es sind nichtmenschliche Wesen, die sich selbst "Apostel" nennen. An ihrer Spitze stehen diejenigen, die als "God Hand" bezeichnet werden. Wenn der Behelith die Form eines menschlichen Gesichts annimmt und schreit, öffnen sie die Pforte zum Raum einer anderen Dimension.

God Hand

Groteske Wesen

Wiedergeboren als Dämon, um die eigenen Begierden zu erfüllen

Waren die "Apostel" einmal Menschen?

Wenn ein Mensch, der den Beilith in Handen hält, intensiv nach Hilfe ruft, öffnet sich das Tor zur Welt einer anderen Dimension und die God Hand erscheint. Durch das Opfern eines Freundes, der einem sehr viel bedeutet, wird der Mensch, der das Tor zur anderen Dimension geöffnet hat, als ein Dämon wiedergeboren den man als Apostel bezeichnet. Der Graf, dem Guts als Schwarzer Ritter begegnet hat, das erreicht, indem er seine eigene Frau geopfert hat.

Woher kommen sie und wohin gehen sie?

Wo halten sie sich normalerweise auf? Zodd scheint seit Jahrhunderten von Schlachtfeld zu Schlachtfeld zu ziehen, Wyald ist als Verbrecher gefangen genommen worden und wurde zum Führer einer vom König geschaffenen neuen Truppe. Einige von ihnen wurden in den Wäldern beobachtet, andere leben, so wie der Graf, dem Guts später begegnet, nicht in der anderen Dimension, sondern nach wie vor in der diesseitigen Welt. Heißt das, daß sie auch nach ihrer Wiedergeburt in der diesseitigen Welt festsitzen? Und wieviel hundert Jahre kann das nach der Wiedergeburt so weitergehen? Wie und woher sind all diese Wesen unmittelbar vor dem Eintritt der Sonnenfinsternis gekommen? Und wohin sind sie danach gegangen?



Die als "Apostel" Wiedergeborenen

Immer wieder erscheint er vor den Augen von Guts. Da er die Sonnenfinsternis prophezeit, ist davon auszugehen, daß er zum engeren Kreis der God Hand und der Apostel gehört. Auf der Suche nach mächtigen Gegnern zieht es ihn von Schlachtfeld zu Schlachtfeld. Gerüchte über ihn gibt es seit mehr als 100 Jahren, und unter den Soldnern ist er eine geradezu legendäre Existenz. Aber es gibt nur wenige, die seine wahre Gestalt als Monster kennen.

Mörderische Begierden ausleben

Für sie gibt es nur ein Gebot, und das lautet, "tun, was man tun will", das heißt der eigenen Begierde freien Lauf lassen. Für sie sind Menschen nicht mehr als Fressen oder Spielzeug.



Zodd, der Unsterbliche

Immer wieder erscheint er vor den Augen von Guts. Da er die Sonnenfinsternis prophezeit, ist davon auszugehen, daß er zum engeren Kreis der God Hand und der Apostel gehört. Auf der Suche nach mächtigen Gegnern zieht es ihn von Schlachtfeld zu Schlachtfeld. Gerüchte über ihn gibt es seit mehr als 100 Jahren, und unter den Soldnern ist er eine geradezu legendäre Existenz. Aber es gibt nur wenige, die seine wahre Gestalt als Monster kennen.



Was verbindet diese beiden?

Der Totenkopfritter

Auch er erscheint vor den Augen von Guts. Sein Helm ist einem Totenkopf nachempfunden, seine Rüstung einem Skelett. Zum Schwert, dessen Griff eine dornige Rose erinnert, paßt das Rosenwappen auf seinem Schild. Er ist gegenüber der God Hand feindlich eingestellt. Auch stellt sich die Frage, ob er etwas mit dem legendären Begründer Midlands, dem Herrscher Geiserich zu tun hat. Weshalb erscheint er überhaupt vor Guts? Die Einzelheiten bleiben vorerst ein Rätsel.



Auch sie sind Monster, aber...

Der unsterbliche Zodd und der Totenkopfritter. Sie sind keine Menschen. Aber sie unterscheiden sich auch von der God Hand und den übrigen Aposteln. Im Gegensatz zu den übrigen nimmt Zodd nicht an der Zeremonie der "Herabkunft des Damons" (Adventus Daemoni) teil. Außerdem nennt Zodd den Totenkopfritter seinen "tausendjährigen Feind". Im Gegensatz zu Zodd, der auf Seiten der God Hand steht, scheint der Totenkopfritter auf der gegnerischen Seite zu stehen. Welches Geheimnis verbirgen diese beiden Wesen?



魔術の卵
な

Die “Herabkunft des Dämons”

Das “Ei des Herrschers” gelangt zu
denen, die Dämonen werden können

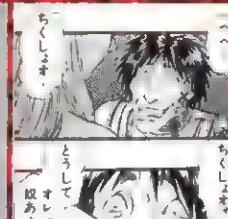
Die Falken sind in eine andere Dimension hinübergezogen worden. Vor ihnen erschien einen die Vier der God Hand und verkünden daß Griffith den roten Behelith erhalten habe, weil er dafür “qualifiziert” sei. Sie drängen ihn, sich seine ehren, gen Wünsche erfüllen zu lassen und verlangen als Preis dafür das Leben aller Falken. Void verkündet, daß er die Zeremonie der “Herabkunft des Dämons” einleitet. Griffith wird auf einen riesigen Altar im Form einer Hand gehoben und von der God Hand bedrängt an seinem Traum festzuharren.

Griffith’ Entschluß

Guts, der den Altar hinauf geklettert ist, erscheint vor Griffith, der mit sich selbst um eine Entscheidung ringt. Aber als Griffith ihn erblickt steht sein Entschluß fest. Bonnhe wie eine Antwort auf die Einwilligung umschließt Griffith die riesige Hand, die den Altar bildet, um ihm eine Gestalt zu verleihen, die der eines Dämons würdig ist.

Das Schlachtfest beginnt...

Grafen trifft eine Entscheidung und den Falken wird als Zeichen ihrer Opferung an die Dämonen ein Brandmal ein gebrannt. Angezogen vom Brandmaß versammeln sich die Dämonen. Konas wird getreten, während er einen Traum sieht. Pipin wird attackiert, während er sich schlurzend über Kjaskar lege. Auch Judeau, der Kjaskar bis zum Ende bei steht, verliert sein Leben. Die Falken sind am Ende.



Korcas im Traum



per nach dem anderen fällt...

自分しゃ



... Auch Judeau,
der Kjaskar bis zum
Ende schützt



Das Blutopfer macht Griffith zu einem der God Hand

Unterhalb des Altars breitet sich ein mit Schreinen erfülltes Interno aus, während Griffith, gekleidet vor dem Leben aller Falken, seine Gestalt verändert. An den Füßen besitzt er nun scharfe Klauen, auf dem Rücken Schwingen, auf dem Kopf trägt er den gewaltigen Helm. Griffith wird als Dumon "Femuch" mit Seinen der Finsternis wieder geboren.



Guts und Kjaskar...

Der völlig schockierte Guts kämpft verzweifelt gegen die übernatürlichen Wesen. Dann bemerkt er, daß Kjaskar gefangen wurde. Vor seinen Augen schwebt der Dämon Femuth herab und vergewaltigt Kjaskar. Guts entbrennt vor Wut, aber sein Körper ist gefesselt, und er kann sich nicht bewegen. Er verliert sein rechtes Auge und seinen linken Arm. Kjaskar wird ohnmächtig. Jetzt bleibt nur noch Verzweiflung...

Überlebt oder übrig gelassen? Die Flucht aus der anderen Dimension

Der Totenkopfritter ist in die von God Hand beherrschte andere Dimension eingedrungen und kämpft dort gegen Zodd. Aber er bricht den Kampf ab, um mit Rikkelt, Kjaskar und Guts durch den als "Tor" bezeichneten Wirbel davonzueilen. Dann setzt er die drei in den Bergen hinter dem Haus des Schmieds Godor ab.

Nur diese drei überleben

Nur einer der zweiten Gruppe hat überlebt: Rikkelt

Vor der Rettungsaktion für Griffith hatten sich die Falken in zwei Gruppen aufgeteilt. Rikkelt bleibt bei den Verwundeten, die sich als zweite Gruppe im Wald versteckt halten. Während er Wasser holen geht, wird die Gruppe von einem dämonischen Wesen angegriffen und vollständig vernichtet. Rikkelt wird vom Totenkopfritter gerettet, er hat als einziger überlebt. Er schließt sich einer Gruppe wandernder Unterhaltungskünstler an, die ihn auf dem Pferdewagen bis zum vereinbarten Treffpunkt der beiden Gruppen mitnehmen. Dort sieht er, wie der unsterbliche Zodd und der Totenkopfritter inmitten eines riesigen Wirbelsturms gegeneinander kämpfen



Die Überlebenden der Sonnenfinsternis

Sie tragen das Brandmal, aber sie haben überlebt. Sie sind dem Opfer entgangen. Wird ihre Zukunft düster oder hell sein?



Guts schwört Rache an den Dämonen

Mittels der Heilkraft der Schuppen einer Elfe wird Guts' Leben gerettet. Er erwacht tief in den Bergen in der Erzmine jenes Schmieds, zu dem er sich vor seiner Rückkehr zu den Falken zurückgezogen hatte. Guts bemerkt, daß Kjaskar lebt und eilt zu ihr. Aber Kjaskar wurde durch die Schrecken der Sonnenfinsternis so traumatisiert, daß ihre Persönlichkeit auf die Stufe eines Kindes zurückgefallen ist. Impulsiv rennt Guts aus der Höhle heraus. Vom Totenkopftreter erfährt er, daß er von jetzt an in einer "Zwischenwelt" leben muß. Den damonischen Wesen, die nach und nach aus der Dunkelheit gekrochen kommen, um über ihn herzufallen, hält er einen Racheschwur entgegen.



Merkwürdiges an Kjaskars Körper

Der Angriff der bösen Geister auf Guts bricht plötzlich ab. Kjaskar ist aus der Erzmine nach draußen gekommen. Auf dem Rückweg zur Mine stellt Guts sich vor, wie Kjaskar von bösen Geistern umringt wird. Aber nichts von dem passiert. Vielmehr scheint mir Kjaskar irgend etwas nicht zu stimmen. Vor den Augen des heranreilenden Guts bringt Kjaskar ein vom Bösen besetztes Kind zur Welt. Guts bringt es nicht fertig, das Kind zu töten. Dann geht die Sonne auf, und das Kind zieht sich mit den anderen Geistwesen in die Schattenwelt zurück.



Godot, der Schmied in den Bergen

Nach seiner Trennung von den Falken hat Guts sich in die Einsamkeit der Berge zu dem Schmied Godot und seiner Tochter Erika zurückgezogen. Der war früher einmal in der Stadt ein berühmter Handwerker, ist dann aber in



Erika

die Berge gezogen, weil er nicht für die Adligen arbeiten möchte. In den Bergen hinter seinem Haus wohnen Elfen, und die natürlichen Gegebenheiten verhindern daß sich böse Geister dort hinwagen.

Die Elfe Puck



Puck gehörte ursprünglich zu einer Gruppe von ressenden Unterhaltungskünstlern, aber sie wird von Räuberpack aus der Burg Koca überfallen und bei einem Gelage zur Zielscheibe für ein Messerwerfen gemacht. Nachdem Guts sie aus dieser Notlage rettet, wird sie zu seinem treuen Begleiter. Ihr Geschlecht ist unklar. Sie sieht irgendwie sensibel aus, aber in Wahrheit ist die Bezeichnung "flauerhaft" wohl passender. Elfen verfügen über besondere Kräfte. Sie können Wunden heilen oder die Gefühle der Menschen lesen. Tatsächlich stammt das Elfenpulver, das in Besitz von Rukkelt war, von Puck. Aber davon hat Guts natürlich keine Ahnung.

Die Räuber von Burg Koca

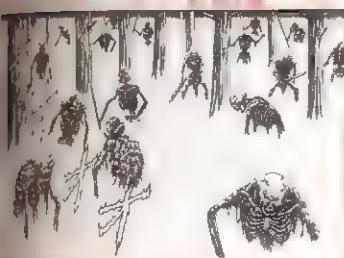


Weil ihr Anführer gefürchtet ist, können diese Kerle ungestört ihr Unwesen in der Stadt treiben, aber fast alle werden von Guts erledigt.



Frieden

In der ersten Stadt, die Guts besucht, verbrennen die Räuber von Burg Koca Angst und Schrecken. Nachdem er dort Puck gerettet hat, läßt er dem Anführer durch seine Scheren aussrichten, der "Schwarze Ritter" sei gekommen. Der Anführer der Räuber ist in Wahrheit ein dämonisches Wesen, daß sich selbst als Apostel bezeichnet. Während Guts gegen den Dämon kämpft, geht die Stadt um sie herum in Flammen auf. Am Ende bleibt Guts siegreich. Er wendet sich von der brennenden Stadt ab und macht sich auf die Suche nach einem neuen Gegner.



Der Mönch und Colette

Guts trifft die beiden unterwegs auf einer Bergstraße. Sie behandeln Guts sehr zuvorkommend, aber schließlich werden sie von bösen Geistern überfallen und getötet.



Das in Guts eingebaute Zeichen des Opfers lockt Dämonen und böse Geister an. Es kommt vor, daß völlig Unbeteiligte mit in die Zwischenwelt gezogen werden und ihnen zum Opfer fallen. Wenn der Mönch und Colette sich nicht mit Guts eingelassen hätten, wären sie diesen Wesen wohl niemals begegnet.



Guts und seine Umgebung

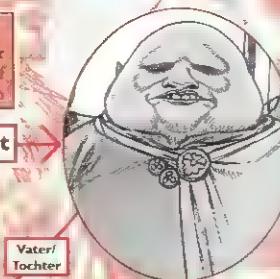
Alle, die mit Guts zu tun haben, werden vom Unglück heimgesucht. Ist auch das Schicksal?

Vargas

Ehemals Leibarzt auf der Burg. Der Graf hat seine Frau und seinen Sohn auf dem Gewissen. Er empfand starke Haß gegen und große Furcht vor dem Grafen. Vargas bringt den Belehrten aus der Burg heraus.



Haß/Furcht



Der Graf

Er hat seine eigene Ehefrau als Opfer dargebracht und ist zu einem Monster geworden

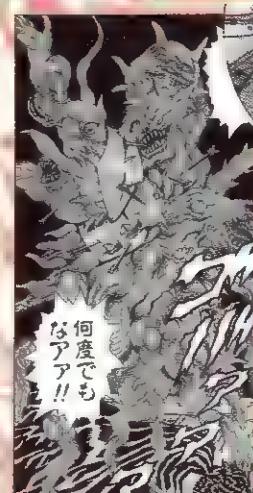
Daal

Er ist Mönch und die rechte Hand des Barons. Daal erklärt immer mehr Unschuldige zu Kerzern.



Theresia

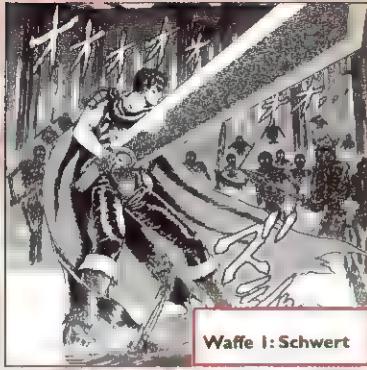
Die Tochter des Grafen. Gegen Guts, der die heile Welt um sie mit einem Schlag vernichtet und sie in völlige Verzweiflung gesturzt hat, heißt sie starken Groll.



Sondaag

Ein Burgsoldat, der dem Grafen dient. Weil er die Niederlage gegen Guts nicht verwinden kann, läßt er sich ein Teil vom Körper des Grafen ein pflanzen und wird selbst zum Monster.

Der Graf ist ein Herrscher irgendwo in der Provinz, der sich selber an das Böse verkauft hat. Unter dem Deckmantel der Jagd nach Kerzern bringt er zahllose seiner Untertanen um. Guts trifft auf Vargas, selbst ein Opfer des Grafen, und nimmt alleine den Kampf gegen den Grafen auf. Während des Kampfs öffnet sich die Pforte in die andere Dimension und Guts trifft erneut auf die von ihm gejagte God Hand.



Waffe 1: Schwert

Gegenüber seiner Zeit bei den Falken ist sein Schwert noch um einiges größer geworden. Passender wäre wohl die Bezeichnung "Felsenkämpfen". Das Schwert war einst von Godot auf Bestellung eines Falken als gefertigt worden, so groß das man auch Drachen zum töten kann. Der Name "Drachenhalber" erscheint keineswegs unpassend. Zugleich ist es eine Art Markenzeichen von Guts geworden, der aus Bergen herausgestochen ist und auf die Jagd nach den Wesen des Frostes zieht.

Während der Sonnenfinsternis hat Guts seinen linken Arm verloren. Die stattdessen dort angebrachte Prothese ist aber durchaus kämpftauglich. Sie enthält eine Armbrust, die mehrere Pfeile hintereinander abfeuern kann und im Bereich des Arms ist sie als eine verkleinerte Kanone ausgeführt. Es handelt sich um Teste, die Godot früher einmal angefertigt hatte. Rukkelt und Eriko haben sie zusammengesetzt und dem schreitenden Guts mit auf die Reise gegeben.



Waffe 2: Prothese



Rückkehr eines alten Traumas?

Guts hofft es, von anderen Menschen angestellt zu werden. Vielleicht weil er einst von Donovan missbraucht wurde. Nach seinem Eintritt bei den Falken scheint dieses Phänomen zu verschwinden, aber später fängt er wieder an, Benführungen zu verabscheuen. Hier hat eine Tragödie nicht nur eine alte Wunde in seinem Herzen aufbrechen lassen, sondern diese Wunde auch noch weiter vertieft.

Guts

Der Schwarze Ritter mit dem Brandmal

Er kämpft wie ein Berserker

Ob gegen Menschen oder gegen diabolische Wesen — Guts' Art zu kämpfen lässt sich mit dem einem Wort "gnadenlos" beschreiben. Sein riesiges Schwert macht seine Gegner nieder und nur wenige wagen es, sich ihm in den Weg zu stellen. Puck, der beobachtet, wie Guts den Anführer auf Burg Koca besiegt, flüstert das Wort "Berserker". So ist er eben, Guts, der "Schwarze Ritter".



Geleitet von seinem Ma geht Guts auf die Jagd nach diabolischen Wesen. Er musste viele Verluste verkraften und seine Aktionen sind von negativen menschlichen Gefühlen wie Arger oder Hass erfüllt. Im Vergleich zur Zeit vor seinem Eintritt bei den Falken sind diese Gefühle sogar noch stärker geworden. Wie der Beiname "Schwarzer Ritter" andeutet, hat er seinen Körperständig in schwarze Kleidung gehüllt. Sicher eine angemessene Erscheinung für den Kampf gegen die Wesen der Finsternis und vielleicht auch Ausdruck seiner Trauer über die Getöteten.



zwar den Gute und der God Hand zu bestehen. Guts hat es mit Hilfe seines Riesenschwerts und der Kanone in seinem künstlichen Arm gerade so geschafft, halbwegs auf gleichem Niveau gegen die Apostel kämpfen zu können. Ihm gegenüber, an der Spitze der Apostel, steht Femuth, dessen Kraft wir noch nicht einmal ahnen können.

Kentaro Miura: "Lacht) Na ja, das bekomme ich ziemlich oft zu hören. Die Leute meinen, daß Guts gegen solche starken Gegner überhaupt keine Chance hat.

Kann man daraus schließen, daß Guts sich die Kraft eines der nicht-menschlichen Wesen aneignen wird?" Kentaro Miura: "Nein, denn dann wäre Guts ja selbst kein Mensch mehr, das wäre etwas. Andererseits ist Guts jemand, der zwar inmitten von sehr viel Unglück lebt, aber dabei immer wieder Glück hat. Heißt das, daß die Frage des Glucks oder Unglücks die größte Rolle spielen wird?

die Macht der God Hand in
Handen Noch
hat er sie nicht
genutzt, aber



Wird Guts noch stärker werden?

Es liegt auf der Hand, daß im Mittelpunkt dieser Geschichte auch weiterhin Guts' Suche nach einem Entscheidungskampf gegen die Fünf der God Hand (einschließlich Griffith alias Femuth) stehen wird. Zum Schluß soll daher die zukünftige Entwicklung der Story angesprochen werden. Was ist überhaupt das Ziel der God Hand? Es ist leicht einsehbar, daß Guts es noch nicht schaffen wird, der God Hand überhaupt nur zu begegnen, solange er diese Frage nicht beantworten kann. Und hat die God Hand durch den Beitritt von Femuth das Stadium ihrer Vollendung erreicht?

Kentaro Miura: "Nun, ich habe eigentlich vor, die [Entwicklung der] God Hand mit Femuth vor erst zum Abschluß kommen zu lassen. Das Ziel [das die God Hand verfolgt] möchte ich zum jetzigen Zeitpunkt eigentlich nicht unbedingt verraten. Ich will aber einen Tip geben. Das Schlusselwort heißt 'Void'. Den Rest überlasse ich der Phantasie des Lesers..."

Zwei Jahre eines Lebens auf der Wanderschaft sind vorbei. Aber der Kampf hat gerade erst begonnen.

五人の
"ゴッド・ハンド"は
どうに歴る?

"ゴッド・ハンド"

Eintausend Jahre⁴ Auch die Gründungslegende von Midland reicht eintausend Jahre zurück, richtig?

Kentaro Miura: Lach) Eine gute Frage. Ich habe schon das Gefühl, daß ich die Handlung noch einmal nach Midland bringen muß, auch wenn es vielleicht nicht direkt am Anschluß an den Abschnitt 'Der Schwarze Ritter' sein wird. Wird dort die Entscheidungsschlacht stattfinden?

Kentaro Miura: "Darauf möchte ich mich nicht festlegen, ich habe mir noch keine Gedanken darüber gemacht. Ich hoffe jedenfalls, die Leser freuen sich schon auf die Rückkehr nach Midland und die weitere Entwicklung dort. Und die Entscheidung - also das weiß ich selbst noch nicht so genau. Auch ob alles mit Guts endet, oder ob es [nach ihm] weitergeht."

Wenn die Handlung nach Midland zurückkehrt, werden wir auch Charlotte wiedersehen. Sie wird dann sicher ein ganzes Stück größer sein! Ob sie von der Wiedergeburt von Griffith weiß? Was wird sie tun, wenn sie davon erfährt?



Wird die Handlung nach Midland zurückkehren?



Kong Totenkopf und der Totenkopfritter. Was haben sie miteinander zu tun? Und was für eine Rolle spielt Zodd dabei?

Inmitten der Auseinandersetzung zwischen Guts und Femuth scheint auch der Totenkopfritter irgendwie ein besonderes Verhältnis zur God Hand zu haben?

Kentaro Miura: "Na ja, das ist wirklich maneligend. Irgend etwas war zwischen dem Totenkopfritter und einem der God Hand, oder allen, und das hat irgendwie zu der Situation geführt, in der wir uns jetzt befinden. Es ist eben wirklich eine tausend Jahre alte Geschichte."



11. 7. 1966
April 1973
ca. 1974
1976
1977
April 1979
April 1982
Frühjahr 1985
April Sommer
August
1988

Geboren in der Präfektur Chiba
Eintritt in die Grundschule Miura beginnt, Mangas in seine Schulhefte zu zeichnen
Ab der 2. Klasse wagt sich Miura an Mangas mit Panels heran
Miura benutzt zum ersten Mal Manuskriptpapier. Er beginnt die Mini-Comicserie "Miuran Comic". Das Hauptwerk "Muronager" erreicht über 40 Folgen (Abb. 1)
5. Klasse "Ken e no michi" (Abb. 2)
Eintritt in die Mittelschule. Um diese Zeit verwendet Miura zum ersten mal Halbtöne und fängt an, die Profis nachzuahmen
Eintritt in die Oberschule In der Kunstklasse trifft er auf Gleichgesinnte, das Manga-Zeichnen wird zum Lebensmittelpunkt. Miura beginnt Notizen und Ideen für Entwürfe in Schulheften festzuhalten, eine Angewohnheit die er bis zur Universität beibehält (Abb. 3)
Abitur Vor dem Beginn des Studiums zeichnet er "Futabari" (50 S) und "NOA" (54 S), die er an die Zeitschrift *Shonen magazine* einschickt
Eintritt in die Kunstabakademie der Nihon Universität
Für "Futabari" erhält Miura den 34. Preis für Debütanten des *Shonen magazine* (Abb. 4)
"NOA" erscheint in der Nr. 3 der Zeitschrift *Froh magazin* (Abb. 5), aber darauf folgt eine schwierige Zeit, in der Miura nur Absagen erhält. Als Kunststudent muß er natürlich auch bestimmte Aufgaben zeichnen (Abb. 6)
Für die November-Nummer von Komikomi wird "Berserk" (48 S) als zweitbestes Werk ausgewählt (im späteren Comic nicht enthalten). Der Prototyp von Guts tritt zum ersten Mal vor die Augen der Leser (Abb. 7). Das dunkle Zeitalter ist vorüber

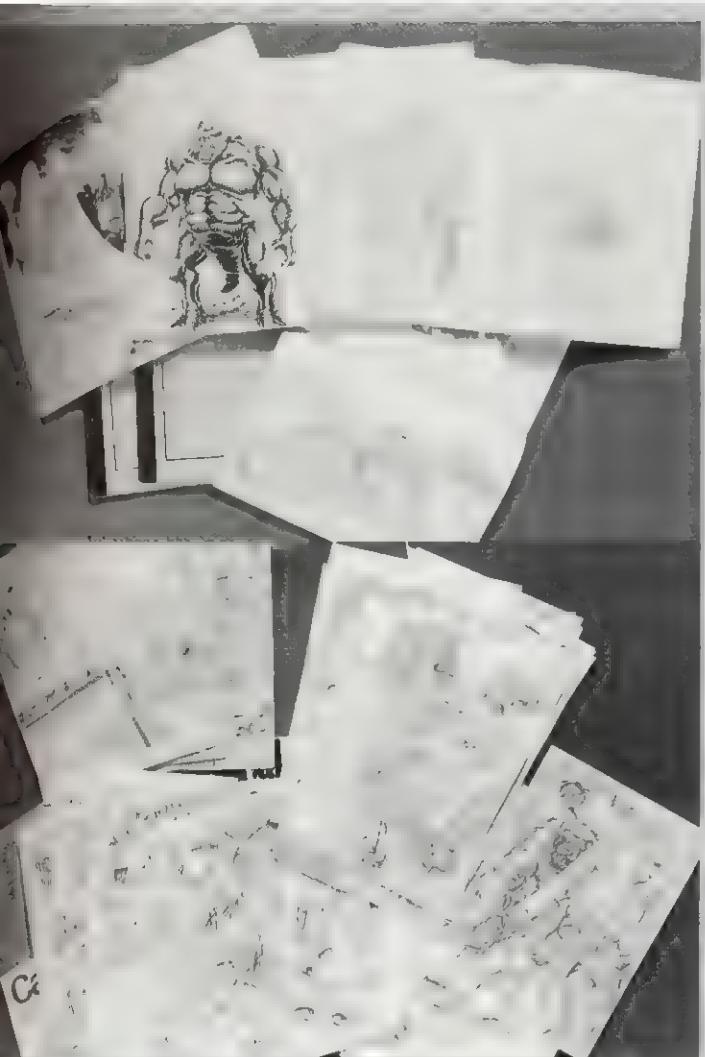
Biographie und Werkverzeichnis

1989
Dezember
1990
August
Dezember
1991
November
1992
Februar

Abschluß an der Universität. In der Mai- bis Juli-Nummer von *Animal House* erscheint "Oro" (nach einer Idee von Muron Takashi), das erste Werk von Miura, das als Fortsetzung in einer Zeitschrift erscheint. In der Oktober-Nummer von *Animal House* erscheint "Berserk – Der Schwarze Ritter". In der Folge auch in Einzelbänden Biographie und Werkverzeichnis
Bei *Jets Comics* erscheint "Oro". Erste Veröffentlichung eines Einzel-Comics (Abb. 8)
In der Januar-Nummer von *Animal House* erscheint "Berserk – Das Brandmal". Zwischen Februar und Juni erscheint dort als Fortsetzung "Ooden" (nach einer Idee von Muron Takashi). *Jets Comics* veröffentlicht "Ooden" als Einzelband (Abb. 9)
In der September-Nummer von *Animal House* beginnt "Berserk" als Fortsetzung zu erscheinen (REVENGE 1-16)
Bei *Jets Comics* erscheint "Berserk" Band 1 (Abb. 10)
Mit der August-Nummer von *Animal House* ("Berserk – REVENGE 9 – Das Goldene Zeitalter") beginnt der Rückblick auf die Jugendgeschichte von Guts, das Werk wird über Nacht sehr populär
Japan (Idee: Muron Takashi) erscheint als Fortsetzung in Nr. 1 bis Nr. 8 der Zeitschrift *Young Animal*. Die Nr. 11 enthält die Episode Nr. 1 von "Berserk" (Beginn des Erscheinens als Fortsetzung in neuer Aufmachung)
Bei *Jets Comics* erscheint "Japan" (Abb. 11). Seitdem konzentriert sich Miura ausschließlich auf die Arbeit an "Berserk". Inzwischen erschienen die ersten Übersetzungen im Ausland (Abb. 12)
In der Nr. 1 von *Young Animal* erscheint die 94. Episode von Berserk. Der Rückblick auf die Jugendgeschichte von Guts ist abgeschlossen
Das "Berserk Illustration Book" erscheint. Mit *Young Animal* Nr. 5 wird Berserk wieder aufgenommen

„Comics auf ein Schulheft gezeichnet habe, als ich in der zweiten Klasse war. Ich wollte mich damit auffallen. Eines der schönsten Erlebnisse in meiner Kindheit war es, wenn jemand meine Zeichnungen lobte.“ Das Sprachwort „Das Kind ist der Vater des Menschen“ trifft hier genau zu. Als ich klein war, zog meine Familie oft um. Und wenn ich wieder in eine neue Schule kam, kann ich durch das Zeichnen von Comics neue Freunde gewinnen. Wenn ich jetzt an jene Jahre zurückdenke, kann ich sagen, daß nur der Kunstuunterricht geholfen hat, meine Kreativität zu bewahren (lacht).

“Der Umgang mit meinen Freunden war sehr stimulierend”



FRAGE Sie wollen also sagen, Zeichnen war auch schon in Ihrer Jugend Ihr größtes Vergnügen bzw. Ihre Starke. Wann haben Sie denn bewußt daran gedacht, Profi-Zeichner zu werden?

KM Das war während meiner Zeit am Gymnasium. Bevor ich aufs Gymnasium kam war Zeichnen für mich das Wichtigste überhaupt. Ich zeichnete Comics und malte Praktisch konnte ich schon zeichnen, aber ich hatte keinen blassen Schimmer, wie man eine Story entwickelt. Ich ging auf ein Kunsgymnasium und als ich dort neue Freunde fand, merkte ich, daß sie sich alle für Filme, Musik usw. interessierten und

ich nichts darüber wußte. Ich hatte fünf Freunde, die alle Comic-Zeichner werden wollten. Alle zeichneten, aber sie hatten auch noch andere Talente, einer spielte zum Beispiel Gitarre. Der Umgang mit ihnen war sehr stimulierend. Sie zeigten mir neue Dinge, empfahlen mir Filme und Bücher. Alles mit dem Ziel, Comic-Zeichner zu werden. So war unsere Gruppe. Ich weiß nicht, wie die Gymnasiasten heute sind, aber damals waren die Freunde auch irgendwie Rivalen, und man versuchte immer, sich gegenseitig auszustechen, aber es war immer ein positiver Wettkampf. Ich wollte noch besser werden, aber wie sollte ich das anstellen? Ich wollte jeden Film sehen, jedes Buch lesen. So ging ich vor. Dann merkte ich, daß man zum Comic-Machen nicht nur gut zeichnen können muß. Als ich an die Uni kam, übte ich auch das Entwickeln von Storys. Ich habe mich während meiner Universitätsjahre um einen Preis beworben, und das war der Anfang meiner Karriere.

FRAGE Haben Sie jemals als Assistent gearbeitet?

KM Nein, nie.

FRAGE Also haben Sie den Aufbau der Bilder und die Aufteilung der Seiten alleine gelernt?

KM Genau. Ich habe mich mit meinen Freunden vorsichtig tastend an die Sache rangewagt. Eigentlich hatte ich hierfür nie einen Lehrer.

FRAGE Gibt es denn keinen Comic-Autor, der Sie beeinflußt hat?

KM Doch, klar, sehr viele sogar. Ich bin von allen Comics aus allen Epochen beeinflußt worden. Ich bin sehr leicht zu beeinflussen. Wer mich am meisten beeindruckt hat, kann ich gar nicht sagen. Ich war immer schon von allen Comics fasziniert, und diese Einflüsse haben sich schwindelerregend angehäuft. Und zum Schluß bin ich dann zu meinem jetzigen Zeichenstil gekommen.

FRAGE Von der Frage nach dem Einfluß einmal abgesehen, gibt es einen Comic, der Ihnen als Leser besonders gefällt?

KM Alle Zeichenstile, alle Storys beeinflussen mich, wenn Sie mir gefallen. Mir gefallen alle Comics, die ich lese.

FRAGE Nun sind Sie ja ein Profi-Comic-Zeichner. Zahlreiche Leser verschlingen Ihre Comics. Sind Sie stolz darauf, es soweit gebracht zu haben? Lesen Sie die Comics von anderen Autoren mit dem Gedanken, ihre Ideen in Ihren eigenen Geschichten zu verwenden, oder lesen Sie sie nur zum Vergnügen?

KM Auf diese Frage kann ich absolut nicht antworten. Ich bin ein Comic-Autor, aber gleichzeitig eben auch ein Comic-Leser.

“Es gibt vieles, was ich zeichnen möchte, aber im Moment konzentriere ich mich auf Berserk”

FRAGE Wenn man sich so mit Ihnen unterhält, hat man den Eindruck, Sie hatten sehr viele Interessen. Haben Sie noch viele Ideen, die Sie verwirklichen möchten?

KM Ich habe noch viele, die ich umsetzen möchte, aber ich habe keine Zeit dazu (lacht). Ich habe damit begonnen, eine Sciencefiction-Erzählung zu schreiben, aber ich habe keine Zeit, sie fertigzustellen. Ich könnte echt etwas Freizeit gebrauchen.

FRAGE Was halten Sie von anderen kreativen Bereichen? Möchten Sie keine Zeichentrickfilme machen?

KM Daran denke ich eigentlich kaum. Daran sind vielleicht meine Freunde schuld. Ich habe nämlich viele Freunde, die in anderen Bereichen besser sind als ich, und drum konzentrierte ich mich lieber auf meine spezielle Arbeit. Auf alle Fälle will ich erst mal das, was ich momentan mache, sehr gut machen. BERSERK ist meine erste Story, die in Serie gegangen ist. Wenn ich mit anderen Sachen anfangen würde, könnte ich BERSERK nicht fertigmachen und das wäre wirklich schlimm.

FRAGE Kommen wir zu BERSERK zurück, wie wird die weitere Entwicklung der Story aussiehen?

KM Vor allem will ich mehr weibliche Figuren einführen, um die Welt von BERSERK etwas zu beleben. Ich will nicht nur von einer rein männlichen Welt erzählen. Deshalb halte ich es für besser, einige weibliche Figuren auftreten zu lassen. Und dann will ich noch ein paar Personen hinzufügen, die mit Guts interagieren. Nicht unbedingt ein vollständiger Ersatz für die Falken, aber es sollen Figuren sein, die in eine ähnlich intensive Beziehung zu ihm treten. Mit Guts allein ist es eben nicht gerade einfach. Aber die Figuren sollen diesmal nicht ganz so eng mit Guts verbunden sein wie die Falken; ich möchte ihre Interaktion mit Guts flexibler gestalten können.

FRAGE Ich kann es kaum erwarten, diese neuen Figuren kennenzulernen. Ich warte brennend darauf, daß Sie wieder mit dem Zeichnen anfangen (zur Zeit des Interviews hatte Miura eine Pause von zwei Monaten eingelegt, A.D.R.) Ich danke Ihnen von ganzem Herzen für dieses interessante Gespräch (4. Dezember 1996)

Interview

FRAGE: Sie scheinen sehr viel zu spielen. Dient das Ihrer Ablenkung?

KM: Genau, wenn's auch nur für eine Stunde pro Tag ist, aber ich habe Spaß dabei. Es gibt Spiele, die kriegt man in nur zwei Stunden fertig, andere wieder, die hab ich noch nie fertigbekommen, die hebe ich mir dann für den Urlaub auf. Neulich hab ich mir einen Nintendo 64 zugelegt.

"Ich lebe fast wie ein Vampir"

FRAGE: Wie organisieren Sie Ihre Arbeits- und Freizeit? Können Sie uns im Großen Ihren Tagesablauf beschreiben?

KM: Mein Tagesprogramm ist folgendermaßen unterteilt: Ich stehe um sieben oder acht Uhr abends auf. Dann fange ich so um halb neun, neun mit der Arbeit an. Dann esse ich was und setze mich wieder an den Zeichentisch. Dann mache ich wieder eine Pause zwischen drei, halb vier Uhr morgens, da esse ich dann wieder was und sehe mir die Videotapes an, die ich während des Tages aufgenommen habe. Dann geh' ich wieder an die Arbeit. Um sechs Uhr morgens esse ich dann noch mal was und arbeite dann bis Mittag durch. Wenn ich sehr viel Arbeit habe, mache ich bis eins oder manchmal auch bis zwei oder drei weiter. Wenn weniger Arbeit anliegt, dann eben nur bis elf, hab zwölf. Dieser Ablauf wiederholt sich jeden Tag.

FRAGE: Ist Ihr tägliches Arbeitspensum genau festgelegt?

KM: Ja. Und wenn ich mein Pensum nicht fertigkriege, verschiebt sich die Arbeit auf den nächsten Tag. Ich stelle meinen Wochenplan meistens so auf, daß ich einen Tag Spielfraum habe, aber es kommt schon gelegentlich vor, daß dieser eine freie Tag auch wegfällt. Ohne diesen Spielfraum würden sich meine Abgabetermine wahrscheinlich immer stärker verspätet. Ich bin recht schnell mit dem Zeichentisch. Wenn ich dagegen Tusche verweise, brauche ich immer ewig.

FRAGE: Wie viele Seiten zeichnen Sie pro Tag?

KM: An Bleistiftzeichnungen schaffe ich sechs pro Tag. Wenn man so arbeitet, ist ein Monat schnell um. Ich habe zwei Abgabetermine pro Monat. Das Storyboard mache ich nebenbei, das ist also nicht in den zwei Arbeitswochen mitreingerechnet. Die Zeit für das Erstellen des Storyboards wird mir vom Redakteur, Herrn Shimada, extra zugestanden.

FRAGE: Und was ist das Schwierigste dabei für Sie?

KM: Das Inking. Die Stunden, bevor ich schlafen gehe, sind immer die schwierigsten. So gegen sechs Uhr morgens, da habe ich dann schon ca zwölf Stunden gearbeitet, da bleibt nicht mehr viel Konzentration übrig. Aber obwohl ich so hart arbeite, bin ich immer in Zeitdruck. Deshalb halte ich mir immer einen Tag frei. Wenn ich nur mit dem Bleistift zeichne, kriegen ich jedoch mein Programm in der Regel ganz gut durch.

FRAGE: Wie arbeiten Sie? Voll konzentriert oder beschäftigen Sie sich nebenbei mit anderem?

KM: Ich mache immer was anderes nebenbei. Fernsehen, zum Beispiel. Außer wenn ich am Storyboard arbeite, sonst ist immer der Fernseher an oder ich höre Musik.

FRAGE: Also der Fernseher läuft und nebenbei zeichnen Sie noch Sachen auf Video auf, die Sie sich dann in den Pausen ansehen?

KM: Ja, genau. Sogar Freunde können neben mir spielen, stört mich kein bisschen. Ich kann dabei sogar besser arbeiten.

FRAGE: Gibt es Gegenstände, die Sie unbedingt zum Arbeiten brauchen?

KM: Also, ich trinke sehr viel Wasser, und deshalb steht immer eine Flasche Wasser auf dem Tisch.

FRAGE: Kaffee trinken Sie keinen?

KM: Doch, sehr viel sogar. Oft trinke ich so viel, daß ich Magenschmerzen bekomme. Dann steige ich auf Tee um. Wenn es mir dann immer noch nicht besser geht, trinke ich nur noch Wasser. Wenn ich wieder gesund bin, trinke ich wieder Kaffee. Dann geht es mir wieder schlecht und dann kommt wieder der Tee dran, dann das Wasser und so weiter (lacht).

FRAGE: Aber wenn Sie keine Magenschmerzen haben, trinken Sie am liebsten Kaffee?

KM: Ja, aber ich trinke wirklich unglaubliche Mengen Kaffee.

FRAGE: Gehen Sie dann nie weg und trinken Alkohol?

KM: Nicht, daß ich keinen Alkohol mag, aber das tue ich selten. Ich komme einfach kaum dazu.

FRAGE: Was machen Sie in Ihrer Freizeit?

KM: Freizeit habe ich keine. Dieses ganze Jahr über habt ich keinen einzigen Tag frei. Demnächst mache ich zwei Wochen Urlaub, aber die werde ich wohl damit verbringen, mir ein neues Haus zu suchen.

FRAGE: Dann sehen Sie ja nie die Sonne?

KM: Ich sehe den Sonnenaufgang von meiner Terrasse aus. Die Sonne ist zu stark und

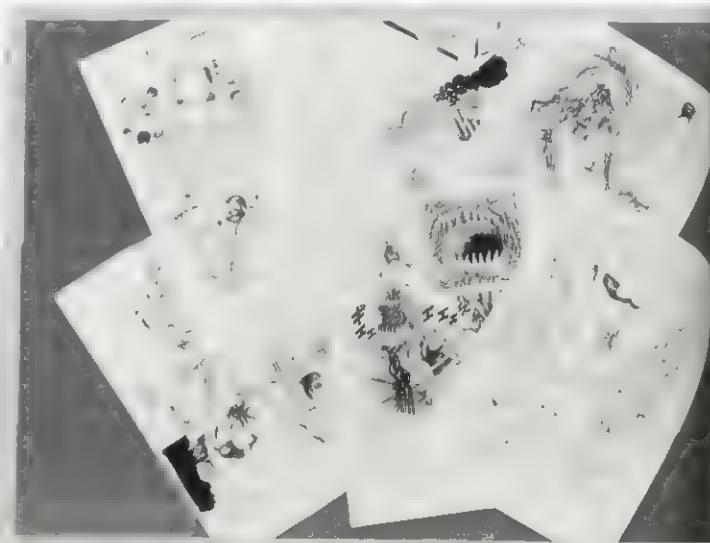
bekommt meinen Augen nicht. Nur bei künstlichem Licht kann ich mich gut konzentrieren. Sonnenlicht sehe ich nie. Ich lebe wie ein Vampir.

FRAGE: Treiben Sie Sport?

KM: Manchmal, einfach so, mache ich Armbeugen oder Bauchmuskeltraining. Kommt aber ganz auf die jeweilige Situation an.

FRAGE: Sie sehen recht gesund aus. Brauchen Sie diesen eigenartigen, festen Tagesablauf?

KM: Wenn der Tagesrhythmus feststeht, kann man sich an jede Situation anpassen. Ich denke mir oft, ich bin fürs Comic-Zeichnen geschaffen, dafür geboren, Comics zu machen. Ein hartes Leben ohne Urlaub macht mir nichts aus, solange es Tag für Tag regelmäßig abläuft. Andererseits schaffe ich es nicht, meine Kraft kurzzeitig in kritischen Situationen zu bundeln.



Oben rechts: Schreibhefte mit Ideen aus der Zeit der Oberschule und der Universität

Unten rechts: Von einigen Werken existiert nur ein Storyboard
Oben: SF-Manga aus Miuras Studentenzeitschrift. Der Prototyp von Guts taucht darin auf



"Der Kunstunterricht hat mir geholfen, meine Identität zu bewahren"

FRAGE: Sie sagen, Sie sind zum Comic-Zeichner geboren. wann haben Sie zum ersten Mal daran gedacht, Comic-Zeichner zu werden?

KM: Das ist schon so lange her, daß ich mich nicht daran erinnern kann. Vielleicht Kindergarten. Ich habe schon Sachen gezeichnet, bevor ich in die Grundschule gekommen bin. An meinen ersten Comic kann ich mich nicht erinnern. Ich weiß nur noch, daß

FRAGE Wieviel von jener Welt werden Sie freilegen? In den Erinnerungskapiteln scheinen ja auch immer mehr Monster aufzutau-chen kann es sein, daß auch Gott und der Teufel in die Geschichte ver-wickelt werden?

KM Nein, daran denke ich überhaupt nicht. Ich glaube, wenn ich Wörter wie „Gott“ und „Teufel“ benutzen würde, dann wäre die Welt meiner Erzählung sehr limitiert, ohne Tiefe oder Originalität. Gott und der Teufel sind Geschöpfe des Menschen, vom menschlichen Geist erschaffen. Das ist eine ähnliche Geschichte wie die Sache mit dem Ei und der Henne, was war zuerst da? Die Existenz Gottes und des Dämons sind ein Reflex der menschlichen Existenz. Wenn ich Gott und den Teufel in Berserk auftreten ließe, dann würden sie ja nur als Bild, als Abbild des Menschen erscheinen. Ich hoffe, die Leser werden meinen Gedankengang nachvollziehen können. Ich will ihnen nicht meine Sicht der Dinge auf-zwingen.

FRAGE: Ich möchte Sie nach einem weiteren Detail fragen, nämlich nach den Kampfszenen. Die Kampfszenen in Berserk scheinen sehr wichtig zu sein!

KM Kampfkunst gefallen mir sehr, aber ich habe mir darüber keine speziellen Informationen besorgt. Früher gesagt zeichne ich diese Szenen indem ich mir Kampf zwischen Samurai oder Rittern vorstelle, anstatt an die üblichen Kampfsportarten zu denken. Es mag schwierig sein, aber ich will eine Harmonie zwischen Realität und Fiktion erreichen. Meiner Meinung nach können Guts und sein Riesenschwert jeden Gegner mit einem Hieb besiegen. In Wirklichkeit glaube ich, daß es nicht so einfach ist, eine solche Fechtechnik zu finden. Obwohl ich genugend Informationen hatte, wollte ich meine ursprüngliche Idee nicht abändern. Ich wollte eine Comic-Geschichte mit einer Kampfart schaffen, die so etwa auf halbem Wege zwischen Informations-Comics über Kampfsportarten und den eher unrealistischen Zeichentrickfilmen liegt. Ich wollte dem Bild den Vorzug geben, wenn sich auch jemand aufregen könnte, gewisse Kampfe seien nicht realistisch genug. Ich werde nie einen Luftsprung wie in Hokuto no Ken zeichnen, aber ich hoffe, die Leser akzeptieren wenigstens die Szenen, in denen der Getroffene explodiert. Für den Rest bin ich nicht verantwortlich (lacht).

FRAGE: Aber Sie scheinen doch geradezu ein Experte im Kampfsport zu sein. Man denkt, daß Berserk eine Mantel-und-Degen-Geschichte aus der Welt der Phantasie ist, aber es gibt auch so Stellen wie im Kampf zwischen Guts und Griffith, als der Letztere mit einem Hebelgriff gewinnt.

KM: Also ich weiß nicht, wen man hier als Experten bezeichnen kann. In meinem Umfeld gibt es viele Leute, die sich intensiv mit dem Kampfsport beschäftigen, einige praktizieren ihn sogar. Ich mag die Kampfkünste schon sehr, aber für diese Leute bin ich nur ein Amateur (lacht). Wenn ich alle Informationen über Kampfsachen benutzt hätte, die mir zur Verfügung stehen, könnte ich daraus eine Story machen, aber wenn ich dann an die Menschen denke, die mir nahestehen, dann geht das nicht, denn im Vergleich zu Ihnen bin ich doch bloß ein Anfänger. Diesen Bereich überlasse ich anderen Autoren.

Wie hat der Kampf von Mike Tyson sie beeinflußt?

FRAGE: Aber diese Leute haben Ihr Interesse dafür geweckt.

KM Ja, in gewisser Weise. Im Grunde genommen gefallen mir am besten Comics und Bücher über Kampfsport und nicht der Kampfsport an sich. Aber es kann auch schon mal vorkommen, daß Kampfsport sehr dramatisch ist. Der Kampf Holyfield gegen Tyson war so dramatisch, daß einem dabei fast die Tränen gekommen waren. Das war echt aufregend. Ein Freund hat mir ein Video davon geschenkt. Als ich ihre Körper beim Wegen sah, da hat mich das echt berührt. Im Schwergewicht gibt es keinen, der Ihnen das Wasser reichen kann (lacht). Das Modell für Guts Körper ist Holyfield seine Bauchmuskulatur ist tatsächlich der lange nach unten teilt. Solche Bauchmuskeln habe ich noch nie vorher gesehen. Sie müssen echt ein hartes Training machen.

FRAGE: Comics- und Bucherlesen gehört zu Ihrem Job. Haben Sie außer Comics noch irgendein Hobby?

KM Videogames sind im Augenblick mein Lieblingshobby, weil man dazu wenig Zeit braucht. Momentan mache ich vor allem Simulationsspiele. Ansonsten mag ich noch girl games (Spiele, die Gefühlsregungen simulieren, vor allem in der Welt des Gymnasiums, A d R.), sowie Action-Spiele. Mir gefallen eigentlich alle Spiele, die gerade so sind.



Bucherregal mit Quellenmaterial

	0	3	6	9	12	15	8	24
Arbeit								
Essen und Freizeit								
Arbeit								
Arbeit								

Notizzettel für den Assistenten

Im Dauerkampf mit dem Abgabetermin: Miuras typischer Tagesplan (offensichtlich ein vollkommenes Nachtwesen bzw. ein Vampir)



Interview

Von oben nach unten
 -"Enwurf"
 "Einfügen der Panels"
 "Tuschzeichnung"
 "fertige Seite mit Halbtönen"



KM Am Anfang hatte ich an etwas wie eine Armbrust gedacht. Auch für das Schwert hatte ich zunächst eine andere Idee. Erst hatte ich eine scharfe Klinge wie bei einem Katana (japanische Schwertart, A d R) vor Augen. Aber ich glaube, durch mehrfache Abänderung der Grundvision kann man etwas wesentlich Interessanteres gewinnen. Also habe ich die Armbrust in eine Kanone umgebaut. Damals hat sich das Fantasy-Genre nicht mit der Epoche beschäftigt, in der die ersten Kanonen verwendet werden. Und da mir das als neue Idee in der Fantasy erschien, habe ich mich eben dafür entschieden.

FRAU Sie haben vom Zeitalter der Kanonen gesprochen. BERSERK spielt also in jener Epoche?

KM Das ist nicht ganz richtig. Anfangs hatte ich das so geplant, aber die unheimlicheren Teile meiner Story stammen sicher aus dem frühen Mittelalter, während die glanzvolleren Stellen eher an die Zeit des Schlosses von Versailles erinnern. Es handelt sich also um mehrere historische Zeitabschnitte. Ich habe praktisch eine neue Epoche geschaffen, in der ich Züge des Mittelalters von seinem Beginn mit Zügen von seinem Ende vereine. Zum Beispiel gehört der große Ball am Hof von Midlands in das ausgehende Mittelalter. Aber der Feudalismus wiederum stammt aus einem viel früheren Abschnitt dieser Epoche. Auch die Hexenverfolgung gehört in das frühe Mittelalter. Deshalb mag das Ganze für die Europäer etwas ungewöhnlich erscheinen, so wie es für uns Japaner recht erstaunlich ist, Bilder zu sehen, die sich auf Japan beziehen, die aber von Ausländern geschaffen wurden. Für uns ist es komisch, wenn die Figuren dann etwa sagen „Wow, ein Ninja!“, aber da ich diese Storys ja zu Unterhaltung der Japaner zeichne, bin ich voll von meiner Entscheidung überzeugt. Mein Ziel ist es ja nicht unbedingt, die ganze Welt damit zu erobern (lacht).

FRAU Aber die Details, die aus dem Mittelalter stammen, scheinen wirklich gut recherchiert zu sein. Haben Sie dafür viele Dokumente studiert?

KM Ja, denn ich wollte den Leser so richtig in das europäische Mittelalter eintauchen lassen. Speziell meine Sammlung an Bildmaterial ist ziemlich umfangreich. Bevor ich mit BERSERK überhaupt erst angefangen habe, wußte ich nicht so genau, wie ich vorgehen sollte: einen historischen Comic schaffen, indem ich mich genau an die überlieferten Fakten hielte oder doch lieber eine Fantasy-Geschichte. Wie auch immer, alle meine Geschichtsforschungen sind jetzt sehr nutzlich geworden. Es gab einige Fakten, die ich direkt für meine Geschichte benutzen können. So habe ich zum Beispiel erfahren, daß die Epoche von Dracula mit derjenigen von Jeanne D'Arc zusammentrifft. Ich dachte, Guts würde durch das Europa eben jener Epoche reisen.

"Solange ich jung bin, setze ich auf die Phantasie"

FRAU Und warum haben Sie diese Idee verworfen und dann doch eine Fantasy-Story geschrieben?

KM Weil ich dachte, die Nacherzählung der realen Geschichtsfakten würde meine Vorstellungskraft limitieren. Der Meister Mitsuteru Yokoyama, der einen historischen Comic zeichnet, macht zu Beginn *Tetsujin 28 ("Super-Roboter 28")* und *Babil Nissei ("Babil Junior")*. Auch der Meister Shotaro Ishinomori (1948-1988, A d R), der oft Informations-Comics gemacht hat (beispielsweise Anleitungen in Manga-Form über ein bestimmtes Thema, A d R), schuf *Cyborg 009*. So lange ich jung bin, will ich nicht so sehr auf Fakten und Informationen, sondern vor allem auf meine Vorstellungskraft setzen. Geschichts-Manga mache ich, wenn ich älter bin.

FRAU Und so haben Sie also die Welt von BERSERK mit Hilfe Ihrer Imagination geschaffen. Hat Sie irgend etwas Besonderes inspiriert?

KM Ich habe überall zahlreiche Ideen aufgeschnappt. Um beim Film anzufangen: hier habe ich Elemente aus Hellraiser und Der Name der Rose übernommen. Ansonsten schätze ich die Zeichnungen von Escher schon seit langer Zeit. Aber auch die Märchen der Gebrüder Grimm haben mir geholfen.

FRAU Wenn Sie nur mit Ihrer Vorstellungskraft arbeiten, wie konstruieren Sie die Struktur der Welt von BERSERK?

KM Genau das muß ich ab jetzt machen (lacht). Darüber habe ich noch keine präzisen Vorstellungen.

Interview

Kentaro Miura hat bis heute fast pausenlos an Berserk gearbeitet. Wir haben ihn an seinem Arbeitsplatz besucht. Er hat den Zeichenstift für uns einen Moment beiseite gelegt und uns ausführlich Rede und Antwort gestanden. Er gibt Auskunft von den Hintergründen der Geburt von Guts bis hin zu seinem persönlichen Lebensstil.

"Berserk entstand aus dem Wunsch, etwas völlig anderes zu machen"

FRAGE: Herr Miura, ist BERSERK die erste Geschichte, die Sie als Profizeichner veröffentlicht haben?

KM: Ja, aber als Debüt habe ich eine in sich abgeschlossene Geschichte herausgebracht (BERSERK erschien mit einer Pilotstory als Prototyp A. d. R.)

FRAGE: Hatten Sie von Anfang an die Idee, eine so komplexe Geschichte in mehreren Folgen herauszubringen?

KM: Nein, ich habe einfach aus dem Bauch heraus begonnen. Ich hatte einen Preis von einer Comic-Zeitung für Jugendliche bekommen und wollte einfach nur eine Fantasy-Story mit einem unheimlichen Helden erzählen. Zu der Zeit gab es kaum heroic fantasy in den Comic-Zeitungen für Jugendliche außer in BASTARD!! und einigen wenigen anderen. Deshalb hatte ich vor, etwas völlig anderes zu machen, mit einem ziemlich düsteren Charakter, eine Idee, die mir so im Kopf herumschwirb. Da das jedoch meine erste Geschichte in Folgen war und ich sie unbedingt auch alleine schreiben wollte, hatte ich noch überhaupt keine Ahnung (lacht). Für mich war nur wichtig, einen richtigen Helden zu erschaffen.

FRAGE: Und dieser Held heißt Guts. Hatten Sie den Prototyp für ihn schon lange im Kopf?

KM: Schon in meiner Studentenzeit haben mir Science-fiction und Fantasy gefallen, also habe ich viele solche Geschichten gezeichnet. Die entsprechen zwar nicht genau dem Modell Guts, aber dennoch sind schon einige Figuren darunter, die ihm ähnlich sind. Er ist dann irgendwie aus der Überlappung dieser Ideen entstanden. Sein erstes Modell ist wohl ein schwarzer Ritter mit einem künstlichen Arm. Die anderen Eigenschaften sind dann durch viele verschiedene Einflüsse entstanden. Die Figur des Guts wurde in einer Sciencefiction-Geschichte geboren. Also alles ziemlich vage Vorläufer

FRAGE: Und wie hieß Guts ursprünglich? Hatte sie schon einen Namen für ihn?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kurz bevor ich die Story fertigmachte. Ich dachte, der Held eines Comics für Jugendliche braucht einen harten Namen. Und dieser Name klang irgendwie deutsch in meinen Ohren, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt tausend schöne, wohlklingende Namen, aber ich habe eben dieses eher trockene Wort gewählt, da

es ja ein Comic für Kids werden sollte. Später erst hab ich erfahren, daß es ein deutsches Substantiv gibt, das so ähnlich klingt, das "Katze" bedeutet. Ich erinnere mich nicht mehr genau, "Kazze" oder "Gazze". Und das schien mir sehr passend für den Charakter von Guts, der ja einer Wildkatze gleicht. Aber das ist nur ein merkwürdiger Zufall, auf den ich erst später aufmerksam wurde

"Auf den künstlichen Arm mit der Kanone und das Schwert bin ich besonders stolz"

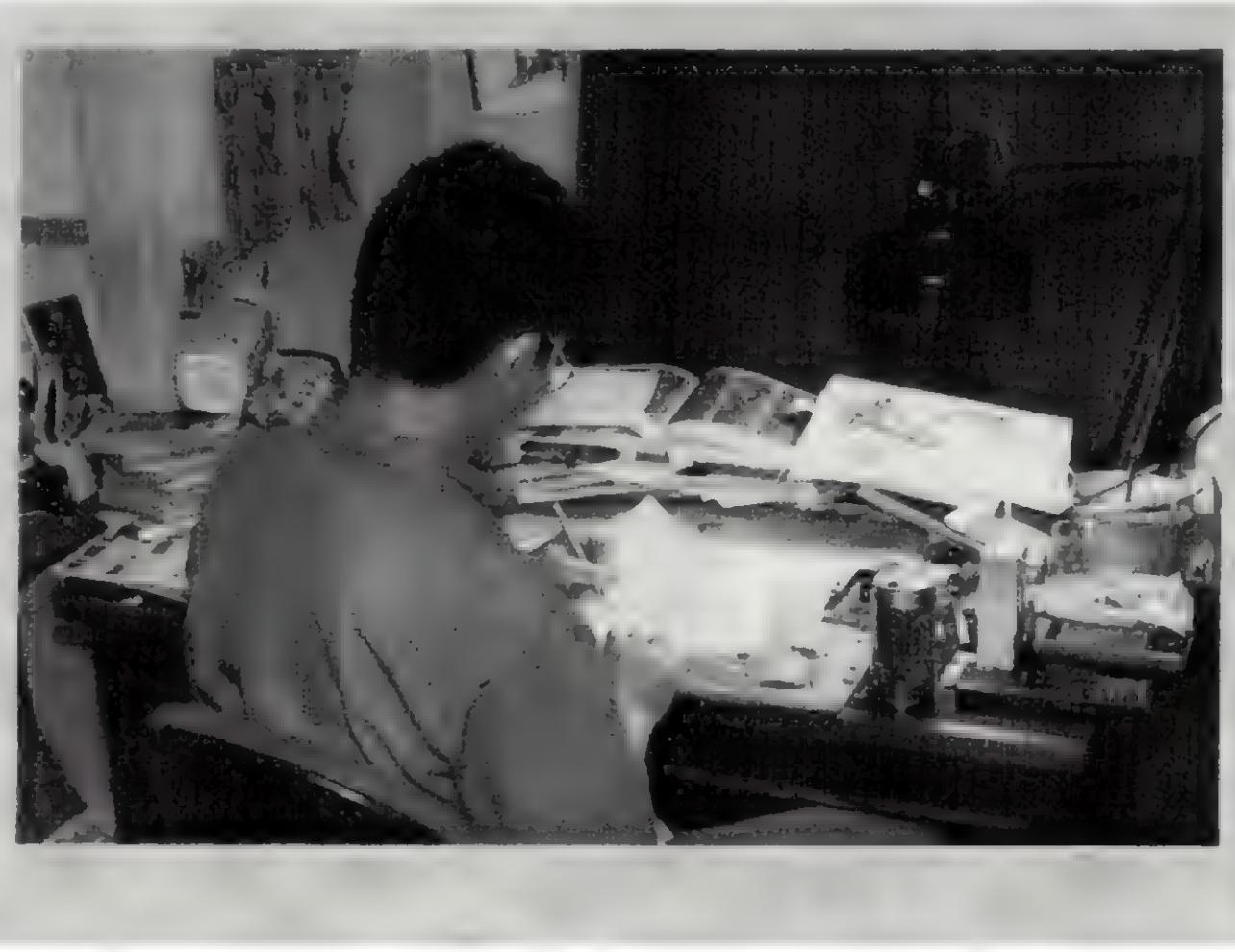
FRAGE: Wie sind Sie darauf gekommen, Guts ein riesiges Schwert zu geben?

KM: Dieser Idee habe ich sehr viel Beachtung geschenkt und den Arm und das riesige Schwert ausführlich gezeichnet. Das Bild des einäugigen Ritters mag ja schon oft vorgekommen sein... Aber der künstliche Arm als Kanone und das Schwert sind Meisterwerke, auf die ich besonders stolz bin. Ich gehöre der Generation an, bei der Hokuto no Ken ("First of the North Star", Manga von Tetsuo Hara, erschienen 1983-88,

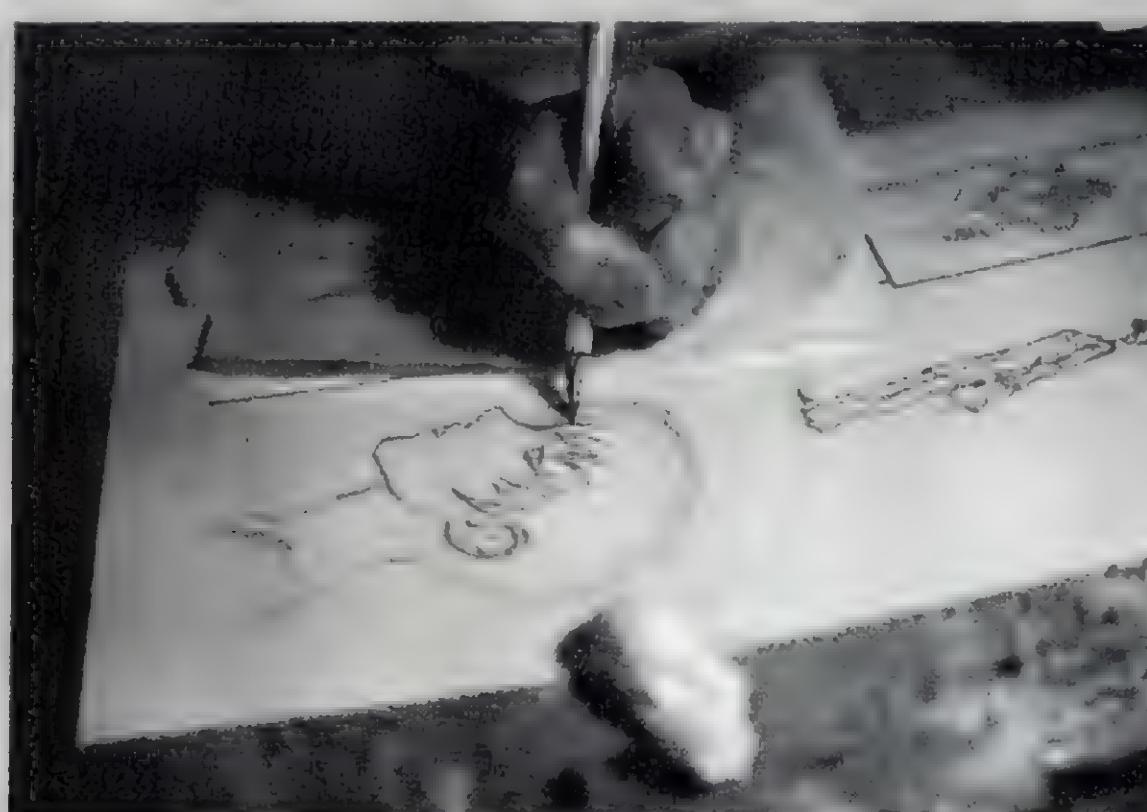
A.d.R.) wie eine Bombe einschlug. Beim Manga ist die Idee das Wichtigste. Für unsere Generation waren nicht die Charaktere oder die Story, sondern die Idee entscheidend. In Hokuto no Ken war es eben nicht die Person des Helden Kenshiro, sondern die Idee der Hokuto shinken genannten Kampftechnik, die den Gegner von innen heraus zerstört, wirklich faszinierend. Alle meine Freunde versuchten also, sich etwas auszudenken, das wirklich außergewöhnlich und extravagant war. Wir waren überzeugt, daß jemand, der so was erfinden konnte, das Zeug zum echten Comic-Autor hätte. Ich habe viel darüber nachgedacht und ich hatte eben die Idee, etwas Riesiges zu schaffen, und das war das enorm große Schwert .

FRAGE: Und wie ist die Kanone entstanden?

"Etwas, das mit einem einzigen Schlag alles niedermacht?"



Vom Bleistiftentwurf zur Tuschzeichnung



Zum Zeitpunkt unseres Besuchs arbeitete Miura an der 92. Episode



Pinsel und Farben warten auf den Assistenten.



Nachwort

Illustration Book — Für alle, die ihr Geld mit dem Zeichnen von Bildern verdienen, hat dieses Wort etwas ungemein "Heiliges". Unter meinen Freunden gibt es einen, der früher mal als Zeichner gearbeitet hat, und ich kann mir schon vorstellen, daß die Aussicht für ihn, jemals ein Buch im Laden zu sehen, das ausschließlich seine eigenen Bilder beinhaltet, ziemlich gering ist. Das bedeutet auch, daß ich selbst mich sehr glücklich schätzen muß und daß ich mich bemühen muß, etwas abzuliefern, was dem Wort Illustration Book nicht gerade zur Schande gereicht. Wenn bei etwas, das sich mit dem Titel Illustration Book schmückt, nicht mehr herauskommt als ein einfaches "Mook" (Buch im Magazin-Format) aus dem Bereich Manga, wäre das gegenüber den Herren Zeichnern sicherlich unverzeihlich. Ich habe mich also entsprechend ins Zeug gelegt, und hier ist es nun, das Berserk Illustration Book. Gefällt es Euch? Ist es ein ordentliches Illustration Book geworden? Ein halbes Jahr lang habe ich also eifrig und so gut es ging Entwürfe gezeichnet und mich gemeinsam mit meinem Team bemüht, nicht nur ein Illustration Book zu schaffen, sondern eine Art Leitfaden, der einen Einblick in die Welt von Berserk gewährt. Persönlich ist mir das Ganze allerdings durchaus etwas unangenehm. Daß ausgegerechnet Werke aus meiner Grundschulzeit mitaufgenommen werden mußten. Und dann auch noch ein Interview! Ich tue mir beim Reden stets etwas schwer — ich hoffe das, was ich sagen wollte, ist einigermaßen verständlich geworden. Habe ich vielleicht zuviel geredet? Ein Manga-Künstler sollte sich eigentlich am besten durch seine Mangas zu Wort melden. Es ist in Ordnung, wenn er sich in seinen Mangas zum Ausdruck bringt, aber abgesehen davon ist es unschicklich, wenn er aus dem Nähkästchen plaudert. Die Interpretation der verborgenen Tiefen eines Werks sollte dem Leser überlassen bleiben. Dachte ich. Und hab's trotzdem getan! Halb mit Gewalt "Seht her, seht her!! Das bin ich!" So kommt es mir ein wenig vor. Aber wenn es Menschen gibt, die darüber glücklich sind, soll es auch mir recht sein. Ich freue mich fast schon darauf, in einigen Jahren wieder eine ähnliche Peinlichkeit zu begehen. Das wäre nämlich der Beleg dafür, daß mit Berserk alles erfolgreich weitergelaufen ist!

Vielen Dank an alle, die dieses Buch erworben haben. Und bleibt bitte Berserk treu! Vielen Dank auch an das gesamte Team.
Januar 1997
Kentaro Miura

Photo
Chiyoda Studio Co.,Ltd.
Kiyohide Mizoguchi
Umsetzung der Vorlage
Yasushi Araki



**Dieses Buch wird wie im Original von
rechts nach links gelesen mit
Ausnahme des Interviews, das zur
Erleichterung des Verständnisses auf
westliche Art von links nach rechts
gelesen wird.**

BERSERK ILLUSTRATIONS FILE erscheint bei PLANET MANGA, Ravensstraße 48, D-41334 Neuried-Kaldenkirchen. BERSERK ILLUSTRATIONS FILE wird unter Lizenz in Deutschland von PANINI Verlags-GmbH veröffentlicht. Druck: Novastampa di Verona. Direktvertrieb für Deutschland: Modern Graphics Distribution GmbH, D-76437 Rastatt. Geschäftsführer Frank Zomerdijk, Publishing Director Europe Marco M. Lupi, Chefredakteur Tony Verdini, Übersetzer John S., Redaktion Enrico Fornari, Verena Müller, Lisa Pancaldi, Marketing/Vertrieb Petra Hildebrand, Lekturen ENZA, Grazia Granewald, Michael Jurka, Michael Leimer, Auflagenkoordination Sabine Willems, Grafik & Layout Mario Corricelli, Nicola Spazio, Logistik Ilja Jennes, Redaktion Panini Comics Cinzia Broccatelli, Elisa Panzani, Produktion Panini Comics Flavio Boretti, Silvia Callea, Ivano Martin, Fabio Melatti, Alessandro Nalli. Copyright © 1997 Kentaro Miura. All rights reserved. First published in Japan in 1997 by HAKUSENSHA, INC., Tokyo. German language translation rights in Germany arranged with HAKUSENSHA, INC., Tokyo through Tuttle-Mori Agency Inc., Tokyo. Zur deutschen Ausgabe. © 2002 PANINI Verlags-GmbH. ISBN 3-89921-224-X



© Kentaro Miura / HAKUOSENSHA, Inc., Tokyo

€ 29,90 € 31,90 SFR 58,40

ISBN 3-89921-224-X

www.paninicomics.de



